Alone in the Dark 4 végigjátszás, Gilbert Goodmate végigjátszás, Imperium Galactica III interjú

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
OPERATION FLASHPOINT
HALF-LIFE: BLUE SHIFT
Z: STEEL SOLDIERS
GANGSTERS 2
FLY! II
STARTOPIA
TRAIN SIMULATOR
THE HOUSE OF THE DEAD 2
IMPERIUM GALACTICA III

A rettegés oka: ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



9 770865 822000
2001. JÚLIUS-AUGUSZTUS #123

1944 Across the Rhine
3 koponya
Addiction Pinball
Admiral Sea Battles
Airport Inc.
Apache Longbow
Army Men
Army Men in Space
Atomic Bomberman
Ballpark
Broken Sword
Broken Sword II
Castrol Honda Superbike
Civilization
Captain Claw
Colin McRae Rally
Colonization
Comanche vs. Hokum
Dark Colony
Deathtrap Dungeon
Eastern Front
EF 2000
F22 Air Dominance
F/A-18 Korea
Flight Unlimited II
Fly!
Fly Fishing
Ford Racing
Go Kart Racing
Grand Theft Auto
Grand Theft Auto 2
Grand Touring
Heroes of M&M II
Hidden & Dangerous
House of the Dead
Int. Rally Cham.
KO Boxing
MIG Alley
Might & Magic VI
Mobil 1 Rally
Montezuma's Return
Mortal Kombat 4
Myth: The Fallen Lords
Panzer Dragon
Pro Pinball
Railroad Tycoon II
Resident Evil 2
Requiem
Screamer Rally
Search & Rescue
Sega Rally 2
Sega Touring Car
Sega WW Soccer
Small Soldiers
Sonic Racer
Spec Ops
Spec Ops 2
Toca Tourin Car Champ.
Tomb Raider
Toonstruck
Touché
UFO Enemy Unknown
Vegas Games 200
Virtua Cop 2
Virtua Fighter
Viva Football
Warcraft
Western Front
World League Soccer
Worms United

HAMAROSAN MEGJELENIK:

MIGHT & MAGIC VII
FIGHTING FORCE
REVENANT
SOUL REAVER



TOMB RAIDER 2
RED GUARD
SONIC 3D
MICRO MACHINES III





MEDIA MARKT






CD GALAXIS


VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

kínáltunk folyamatosan bővül

www.evm.hu

Én ezt nem csinálom tovább! Ez kész kínzás! Ez egy gyötrelem — merültek fel bennem az ilyen és ehhez hasonló gondolatok az utcán flangálva, hiszen a nyár csalhatatlan jelei többek között a női öltözékek lengeségébben is megmutatkoztak. És hát nem elég a hőguta ilyentájt, a szegény embert még a nők is kínozzák, hisz úgy kábé másfél másodpercenként elsuhan egy rövidebb szoknya, egy feszesebb top, és máris ki vagyok.

Nem tudom, de lehet, hogy a János is valahogy így indíthatott a múlt hónapban, mert óriási kínlódások közepette kényszerülhetett rá arra, hogy felálljon a KByte főszerkesztői székéből. Június 13-án adta be hivatalosan is felmondását, melynek előjelei sajnos már hónapokkal ezelőtt is mutatkoztak, hiszen az, hogy a János kórházban is volt, tényleg nem gyerekjáték, és orvosai javallatának ellenére az utolsó percekig kitartott mellettünk. Eljött azonban a pillanat, amikor egy egészség többet ér egy munkánál, egy lapnál, és egy döntés megszületett. Mi lesz most? — merülhet fel a kérdés minden egyes olvasóban. Az élet természetesen megy tovább, és 576 KByte lesz ezek után is. Ugyanúgy, mint eddig, ugyanazokkal a cikkírókkal és rovatokkal találkozhattok, csak a János nélkül. Ez maga után vonja a kérdést, hogy akkor ki lesz az új főszerkesztő? Jelen pillanatban egy nyári összevont szám után állunk, ami egy hónap kihagyást eredményezhet, így legközelebb csak szeptember 20-án jelentkezünk újra. Addig írhatnánk azt is, hogy meglepetés, meg hogy majd eláruljuk, azonban az az igazság, hogy jelen pillanatban még nem választottuk ki a megfelelő embert a kijelölt pozícióba. A döntés felelőssége nem kicsi, és elhamarkodott választás esetén havonta főszerkesztőt cserélni nem a legszerencsésebb. Pont ezért, pont miattatok várunk vele szeptemberig.

Csevegő. Az újság levelezési rovata továbbra is a felügyeletem alatt marad, és hát azért is, mert eddig összességében pozitív visszajelzések érkeztek vele kapcsolatban. De hangsúlyoznám, hogy semmi célom, kedvem, indíttatásom nincs másokat „majmolni", utánozni — ez az én stílusom. Ha tetszik, ha nem. Persze lehet reklamálni. Akkor majd nem én fogom írni.

„Szevasztok!
Nagyon fáj, hogy itt, és így kell elköszönnöm tőletek, de nem lehetett részemről tovább húzni a döntést. A betegségem ami miatt fel kellett állnom tényleg nem játék, és már komolyan akadályozott a normális munkavégzésben. El kellett döntenem, hogy a saját (anyagi) érdekemet áldozom-e fel és az 576 KByte érdekeit tartom fontosabbnak, (mint ahogy azt az elmúlt tíz évben is tettem) vagy pedig a tulajdonos, a kollégák jóindulatával visszaélve elvegetálok addig, amíg meg nem köszönik a már dicstelen ténykedésemet.
Még mindig egyszerűbb (bár közel sem fájdalom mentes) megoldásnak tűnt ezt választanom, mint megérni azt, hogy (bár szándékom ellenére) ártok annak a lapnak, amiért annyit dolgoztam és amit annyira szerettem.
Ha kapok rá megbízást, természetesen a szimulátor programokat továbbra is szeretném én „berepülni" a számotokra!
És végül: ha lehet, azért még ne temessetek, ez a pár nap pihenő is óriásit lökött már a vitalitásomon. :-))
Széchenyi János „

Ezek lennének itt a János utolsó sorai. A témával kapcsolatban egyébként bővebben foglalkozik az 576 KByte rajongói fóruma, ami a http://forum.index.hu/forum.cgi?a=t&t=9007567 címen érhető el.

Térjünk rá vidámabb témákra, és pillantsuk át, mit kínálunk így a nyárban: ahhoz képest, hogy évekig az uborkaszezont teljes pompájában csodálhattuk a maga 1 programmegjelenésével per hónap, most igencsak betermeltek a kiadók, és olyan bombákat durrantottak el, mint a rémisztgetős kalandjátékosok ősatyjának, az Alone in the Darknak a negyedik része, a pár éve csúnyasági versenyen győztes Z folytatása, vagy az általunk Hónap játékának választott stratégiai gyöngyszem, a Dune 4.

A cikkírók háza táján is apróbb változásokra lehetett figyelmes az egyszeri olvasó: ettől a számunktól végre elmondhatjuk, a kiforrott stáb, úgy néz ki, realizálódott végre, és személy szerint felelősséget merek vállani azért, hogy a hónapban megjelent leírások és ismertetők kezdik kapizsgálni végre az irányvonalat, vagyis mondhatjuk rájuk: szódával elmennek. Ebben a hónapban debütált nálunk Ender Wiggin, aki a belső nézetes akciójátékok és autóversenyek világába fogja majd kalauzolni kedves olvasóinkat, és Operation Flashpoint cikke után méltán számíthatunk rá jövő hónapban is, ugyanilyen kiforrott stílusú tesztjeivel, csakúgy, mint a kalandjátékok terén vitézkedő Credora, aki már nem az első huzamosabb adventure-t nyomja nektek végig.

Akik esetlegesen még nem vesézték ki e havi számunkat, azoknak elöljáróban némi felkészítés, hogy miért nem ott van minden, ahol lenni szokott. Először is, mit keres elöl az interjú? Mivel a Philos Labs fejleszti az Imperium Galactica III-at, amiről egyébként előzetest is kanyarintottunk, úgy gondoltuk célszerűbb, ha a beszélgetést beszúrjuk az előzetesek elé. Ezzel egyébként rögtön elárultam, hogy van megint interjú. Olvassátok, mert izgi. Aztán következő kérdés lehet: hová tűnt a Cheats rovat? Nos, az a sajnálatos esemény forgott fent, hogy a nyári programtumultust valahogyan ki kellett bekkelnünk, és helyet kellett szorítanunk valahogy pár anyagnak, így a 2 oldal csalás ebben a számban nem szerepel. Aggodalomra semmi ok, szeptemberben lesz egy vagonnal. Amit még nem láthattok: az A Hónap Dumája szerzője, Zolee, aki '93-tól '96-ig volt az 576 KByte főszerkesztője, és sokatok kérte, hogy meséljük már el, mi is történt vele azóta. Hát íme — a kérés teljesült. Rögtön mellette egy régiúj rovatot köszönthetünk A Hónap Bukása címmel, ahol egy igencsak rászolgált programnak fogjuk megadni a magunkét minden hónapban. Százalékot nem mertünk írni, mert félő, hogy átcsúsznánk a negatív tartományba. Jajj, de mindjárt kicsúszok a helyből. Sebaj, a Csevegőben még biztos kiderül majd pár érdekes dolog, úgyhogy tessék szépen odalapozni, annál is inkább, mert a végén sok-sok nyereménytárgyat sorsolunk ki. Addig is: kikapcsolódásban teljes, és élménydús nyári vakációt kívánok minden egyes olvasónknak:

Bagó Péter

Bevezető	**2**
Tartalom	**2**

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek	**4**
Imperium Galactica III: Genesis	**12**
Galleon	**14**
OzZy's Black Skies	**15**

ISMERTETŐK

Emperor: Battle for Dune	**16**
Alone in the Dark : The New Nightmare	**22**
Z: Steel Soldiers	**26**
Gangsters 2: Vendetta	**30**



38

STARTOPIA



TARTALOM

Operation Flashpoint: Cold War Crisis 34
Startopia 38
Poseidon: God of Atlantis 42
Fly! II 44
X-Plane 52
Train Simulator 54
Half-Life: Blue Shift 58
The House of the Dead 2 62
Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria 64
The Sting! 66
Asterix Mega Madness 70
Kult Játékok 74

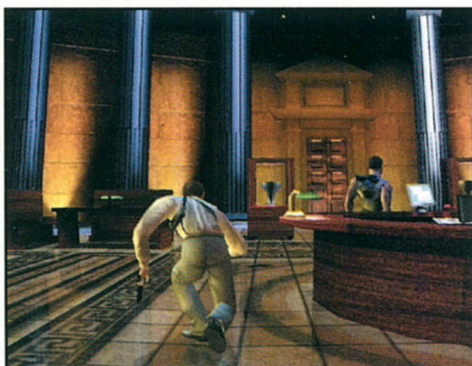
CHEATEK, EGYEBEK

Interjú az Imperium Galactica III fejlesztőivel 10
Dark Basic 76
Alone in the Dark 4 végigjátszás 78
Gilbert Goodmate végigjátszás 82
hardWARe 86
A hónap dumája 88
A hónap bukása: Deep Space Nine - Dominion Wars 89
SzösszeNET 90
Csevegő 92
Szeptemberi ajánló 96
Toplisták 96

Z-STEEL SOLDIERS 26
TRAIN SIMULATOR 54
HALF-LIFE: BLUE SHIFT 58
OPERATION FLASHPOINT 34

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Szerkeszti: 576 Team **Layout:** Varga Balázs vargab@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. **Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226

GOOD COP BAD COP
(Revolution Software)
http://www.revolution.co.uk/good_cop_bad_cop/





A grafikus kalandjátékairól elhíresült, amúgy pedig angol illetőségű Revolution Software mostanában igencsak borzolja a vizet maga körül, hiszen nem elég, hogy bejelentették a Broken Sword harmadik részét, de dolgoznak egy skizofrén zsaru emlékiratainak megfelelő akciójátékon is. Na jó, ez utóbbi állításomat tudjátok be enyhe költői túlzásnak, mindenesetre annyi valóságtartalommal bír, hogy egy rendőrt irányítva valóban a mi dolgunk lesz eldönteni, hogy akkor a jó, avagy a rossz oldalt választjuk. Ben Kellman nyomozót, ugyanis megrázó tragédia érte 25 évvel ezelőtt. Édesapját akkor lőtte le egy Whether Kellman nevű bűnöző, s a sors fintorának köszönhetően Ben éppen ő utána nyomoz egy aktuális bűntettben. És itt lép képbe az az interaktivitás, hogy eldöntsük: megtorlunk és bosszút állunk, vagy dolgunkat végezve, becsületesen járunk el. Az akciófilmek hangulatát, összes jellemző dramaturgiai fordulatát, és a jó sok töltényhüvelyt magába foglaló akciójáték jelen pillanatban még kiadó nélkül áll, ám a kb. jövő ilyenkori megjelenést nem veszélyezteti ez.

Megjelenés: **2002. Q2**

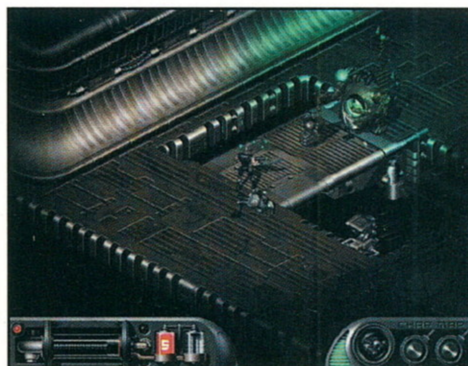
DUELFIELD
(Sismoplay)
http://www.duelfield.net/

Online, vagyis Interneten keresztül játszható játékról mostanában egyre több hírt kapunk, ami csalhatatlanul annak a jele, hogy erre van igény, vagy a kiadók erre szeretnék ráerőszakolni vásárlóik „szabad akaratát". A DuelField egy kis francia csapat alkotása lesz, mely mindösszesen 1 éves, hisz csak tavaly alakultak, de annál bizakodóbbak. Az internetes oldaluk igen nagy pozitívuma, hogy a játék ismertetése többek között magyar nyelven is fellelhető, így nem lesz gond a bővebb információk kihámozása. Addig pedig itt offline keltegetném kicsit a figyelmeteket arra, hogy: a játék szép lesz, a játék brutális lesz, és a játék lesz. Mégpedig egy körökre osztott pre-renderelt és ezáltal gyönyörű stratégiai játék, amiben célunk egy 1 az 1 elleni küzdelem lefolytatása egy másik szörny ellen. Merthogy lesz minden féle fajta hősünk és akár egész hordát is tarthatunk belőlük, de magára a játékra még egy picinykét várnunk kell. Az első bétatesztek épp ezidőtájt futnak, ha érdekel valakit.



Megjelenés: **2001. december**

HARBINGER
(Silver Back Entertainment)
http://www.silverbackgames.com

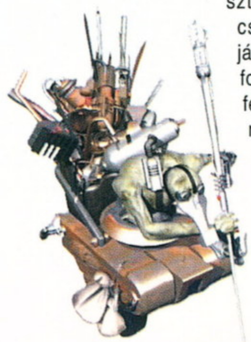




Emlékeim szerint '97-ben került piacra múlt évezredünk egyik legnagyobb port felkavaró stuffja, mely az általa ábrázolt kegyetlen agresszivitás révén gyakorlatilag világszerte kivívta magának az erkölcs — önkéntes alapon feleskúdött — őrizőinek mérhetetlen ellenszenvét. A játék neve Postal volt — még most is az — feladatunk pedig nem volt más, mint megzakkant főhősünket irányítva térképről-térképre legyilkolni mindenkit, akinek volt mersze tanúbizonyságát adni úgymond: élethűségének. Az eredeti alkotócsapat soraiból két fickó a Postal megjelenését követően kilépett, s Silverback Entertainment néven új fejlesztőgárdát alakítottak. Debütálásukat a Harbinger munkacímet viselő projecttel óhajtják megejteni, melynek történeti vezérfonala sci-fi jegyeket sejtet. A sztori középpontjában egy hatalmas teherhajó áll, melynek tulajdonosai illetve legénysége a rabszolga kereskedelemben, illetve a tiltott biológiai kísérletekhez való „alany-biztosításban" látják az intergalaktikus haszonszerzés legkényelmesebb módját.

A három játszható karakterosztályt felvonultató stuff így megelőlegezi nekünk a viszonylagos szabadságot, hogy újabb emberkéket, és/vagy idegeneket toborozva, megalapíthassuk a program által Ellenállásnak (á lá First Resistance) nevezett különleges alakulatot, melynek célja nyilván a teherhajó tulajdonjogát élvező érdekcsoportok mielőbbi megbuktatása, mint olyan.

A Harbinger alapvető koncepcióját illetően rendkívül titokzatosak az alkotó urak, ám az elejtett töredék információk — félkész állapotban leledző inventory panel, bizonyos fegyverek másodlagos tüzelés funkciói — alapján valószínűsíthetően egy RPG elemektől sem mentes akciójátékot kapunk a nyakunkba, melyben kiemelt szerepet játszik a történetiség is. Az már biztosnak látszik, hogy mindhárom karakterhez szuverén sztori tartozik majd, sőt: a három különböző cselekményszál már önmagában is non-lineáris játékmenetet ígér. Magukat jól értesültnek valló források szerint a történet nem csupán a hajó fedélzetén bonyolódik majd, s hogy az alkotók nem cáfoltak rá erre a híresztelésre, mindenképpen jó előjelnek tekinthető. Tekintsük hát annak.



A Postal kiagyalói által megálmodott teherhajó mindenesetre kitűnő alapot szolgáltathat egy a System Shock 2-höz hasonlatos sci-fi rémlátomáshoz, melyeket mindig szívesen fogadunk. Nemde?

Megjelenés: **2001. Q4**

MASTER OF ORION III
(Quicksilver Software / Microprose)
http://moo3.quicksilver.com/

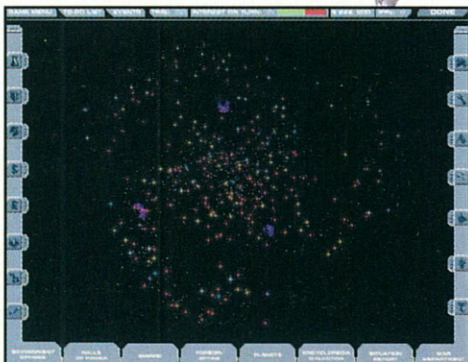


Angol nyelvterületen egyszerűen csak „4X Strategynek," azaz „Négy E-s Stratégiának" nevezik azt a stílt, melyek sorai között ott figyel a műfaj egyik legjelentősebb alapköve, a Master of Orion is: exploration, extermination, exploitation, expansion. Azaz: felfedezés, megsemmisítés, kitermelés, terjeszkedés.

Így a műfaj első számú természetes hozadéka az aprólékosan kidolgozott mikromenedzsment, mely összetettsége révén már több esetben is az érdemi játékélmény rovására ment. A Master of Orion III-ik epizódja során az alkotók mindezen jellemzők viszonylagos leegyszerűsítése mellett koncentrálnak a stratégiai hadviselés megkapó kivitelezésére, kidolgozottságára. A sorozat rajongói, akik számára kedves volt a mikromenedzsment, most elszontyolodhatnának — ám erre semmi okunk sincs. Viszonylagos leegyszerűsítés címén nincs másról szó, mint a Conflict Zone-hoz hasonlatos AI scriptekről, akikre szükség szerint rábízhatjuk majd Birodalmunk bizonyos tranzakcióinak irányítását, menedzselését. A kigondolt szisztéma szerint a mesterséges intelligencia értésére adjuk általános kívánalmainkat, így amaz már elvárásaink tükrében kezdi meg működését, lehetőséget adván a játékosnak, hogy mindezen idő alatt más területekre koncentrálja figyelmét. A scriptek révén több terület is merőben új szinteződésekkel bővül: lehetőségünk lesz opponenseink megvesztegetésére, kudarc esetén likvidálásukra is — így az adott objektíva tükrében értelmezett győzelemhez több út is vezet, melyek mindegyikét más-más játékstíl s lehetőségek jellemzik.

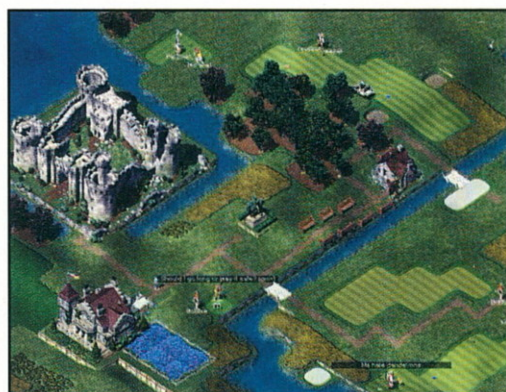
A politika szintén finomhangolás tárgyává válik: áldásos módon már számolnunk kell populációnk rosszallásával, szélsőséges esetekben forradalmak kirobbanásával, ha adott bolygórendszereket kendőzetlen módon állítunk egy bizonyos terület lehető leghatékonyabb kihasználására, bizonyos fokon túl: a többi jellemző rovására is. A Galaktikus Térkép immár 3D-ben pompázik, s mint az sejthető: szabadon forgatható, zoomolható, szóval, ami divik.

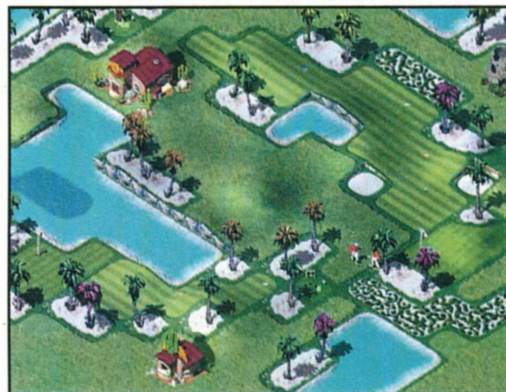
A térkép legüdvözlendőbb hozadékai azonban a Csillagközi Csatornák, melyek a jelentősebb rendszereket kötik mintegy: össze. Az új elgondolás lehetővé teszi a Fullasztó Pontok megjelenítését — ezek a nullspace-hez hasonló, tartózkodásra alkalmatlan zónák — így végre kiküszöböltetett a Klasszikus Master of Orion Produkció, mikor is két, avagy több felbőszült flotta vég nélkül kergette egymást az űrben. A Master of Orion III tehát jön — ám azt számolni, hányat is kell még aludnunk addig, korai még.



Megjelenés: **2002. Q2**

SID MEIER'S SIM GOLF
(Firaxis / Electronic Arts)
http://www.firaxis.com/simgolf





Sid Meier éppen egy helyi golfmagazin lapozgatásával múlatta az időt, mikor elméjéből a látottak s olvasottak hatására kipattant legújabb játékának alapötlete. Gettysburg! című programjából fákat, nyitott területeket kölcsönzött, majd az így kapott alaphoz a Poser — emberi alakok beállítására, animálására használatos programcsomag — segítségével tucatnyi golfjátékost teremtett meg, elkészítvén a most készülő project korai prototípusát. S noha ezen ponton Mr. Meier megcsömörlött, barátai, ismerősei véleményezését kikérve végül megállapította, hogy egy minden részletre kiterjedő golfpálya építő, golfpálya menedzselő program megalkotása életképes elgondolás egy újabb Meier mű alapjául. A tulajdonképpeni játékmenet a Sim Cityből megismert irányvonalak szerint alakul majd, ám hatalmas városok helyett ezúttal golfpályákat fogunk megalkotni, majd ezt követően üzemeltetni is. Még az ötletadó játékot kevésbé ismerő felhasználók is beláthatják, nem lehet egyszerű összehozni egy olyan kurzust, mely kellő kihívást s szórakozást ígérvén a golf fanatikusoknak, vég nélküli, de legalábbis hosszas játékra csábítja őket. Így a Sim Golfban minden helyet kap majd, ami valamilyen úton-módon összeegyeztethető egy golfpálya felvirágoztatásával járó szükségszerűségekkel. S noha ily módon nagy hangsúly fektettetik a mikro-menedzsmentre is, a pályák felépítéséhez tartozó elemek sokrétűsége, szerteágazó kínálata jelenti majd a program savát, borsát. Midőn elkészítettük álmaink golfpályáját, úgy megnyithatjuk annak kapuit a játékosok előtt — ezen ponton pedig már a Theme Park metódus szerint alakulnak a főbb irányvonalak, így sikerességünk mértéke szoros párhuzamot mutat a pályán tartózkodó labdakergetők boldogságérzetével.

Rengeteg környezeti miliő gondoskodik a játék grafikus felhozatalának sokrétűségéről, így a világ különböző pontjain létesített kurzusokhoz az aktuális éghajlatra, földrajzi jellemzőkre — puff neki — jellemző elemek s természeti akadályok teszik mozgalmassá a játékot vizuális szempontok szerint is. Sid Meier új projectjének ennek ellenére is sansza van orbitális bukást produkálni, hiszen az eddig elhangzott híresztelések szerint egyetlen főbb motivációnk valóban a játékosok boldogságérzetének felpumpálása. Az lenne a nagyjó, teszem fel: ha a használó is kipróbálhatná az általa megalkotott golfpályákat — ám ez valószínűleg rengeteg energiát követelne az alkotóktól.

Hogy mindez mire lesz elég ebben a formában, azt karácsony közeledtével megtudjuk.

Megjelenés: **2001. november 8**

Aprólék

A teljesen magyar nyelvű játékokhoz igen erősen fűződő Topware neve ezentúl már örökre marad az, ami: múlt. Mert az elmúlt hónapokban pénzügyi gondokkal küszködő cég teljes megújulásában látja csak a kiutat az alagútból, amit rögtön egy névváltoztatással kezdenek: ezentúl Reality Pump néven kell keresnünk őket.

****

Annyi van belőle, mint Simsből a kiegészítő. Vagy legalábbis most már pironkodás nélkül lehetne akár ezt a szólást is alkalmazni, hiszen az Electronic Arts bejelentette újabb kiegészítő lemezét a nagysikerű The Simshez, ami a randevúzás, és flörtölgetés világába kalauzolja majd a kedves játékost. Így nem meglepő, hogy címéül, az igen sokat sejtető Hot Date-et választották...

****

Már nálunk is vetítik a mozik Angelina Jolie főszereplésével a Tomb Raider című filmet, mely a kritikusok szemében, ahogy kell, csúfosat bukott, ám az amerikai pénztáraknál sokkal híresebb filmeket körözött le, hiszen az első 15 nap alatt átlépte a 100 millió dolláros bevételt, ezzel majdhogynem biztosítva minket a folytatás eljöveteléről...

****

Pár hónappal ezelőtt írtunk már az orosz illetőségű GSC Game World Venom című játékáról, ami az E3 után több mint sikeres volt a kiadók körében, hiszen nem kisebb cég csapott le rá, mint az angliai Virgin. Persze a világraszóló terjesztési jogok mellett más is kijár a kiadónak, mint például egy névváltoztatás, így a projectet ezentúl Codename: Outbreak néven kell keresnünk.

****

Nem lehet minden olyan sikeres, mint a Jurassic Park, vagy inkább: nem lehet minden olyan jövedelmező... Talán ez állhatott a Timeline című játékot fejlesztő Timeline Computer Entertainment döntése mögött is, miszerint bezárják az egész kócerájt, és kiszállnak a számítógépes játékok fejlesztéséből. Az érdekesség az egészben az, hogy a cég tulajdonosa az író Michael Crichton volt. Sebaj, mindjárt itt a Jurassic Park 3 ☺

****

Augusztus 9. és 12. között, aki esetleg Texas állam Mesquite nevű városába látogatna, eséllyel pályázhat arra, hogy kóbor Doom III játékbemutatóba botlik, ugyanis akkor, és ott rendezi az id Software QuakeCon nevű kis garden party-ját. A hiresztelések szerint azonban jóval több lesz ott, mint egyszerű Doom III ereszd-el-a-hajamat, hiszen id-ék új játék bejelentése is erősen várható... Quake 4 talán? ☺

****



A Delphine Software már gyártott nekünk két motoros játékot, és ha már így belejöttek a srácok, akkor megcsinálják a harmadikat is. Valami Moto Racer 3 néven akarják rontani a levegőt október tájékán ezzel a stuffal, amiben lesz 24 motorkerékpár, és 15 pálya. GeForce, meg ilyenek is, biztos.

ART OF MAGIC
(Charybdis / Bethesda Softworks)
http://aom.bethsoft.com/main.html



Julian Gollop 1984-ben alkotta meg Chaos: Battle of Wizards című játékát, Spectrumra. Több mint tíz év távlatából került sor a folytatás elkészítésére, melynek munkálatait az eredeti szerző vezette, így a mű az originális, ősi darabból megismert elemeket párosította a korszellemnek megfelelő grafikus, technikai kivitelezéssel. Ez a progi volt a Magic & Mayhem, mely egy csapásra el is nyerte a fantasy alapú stratégiákat kedvelő használók tetszését, ám a stuff kétségkívül kedves, ám korszerűtlen grafikája révén jelentős rajongóbázistól esett el. Ezen körülmény alighanem máig is jókora tüske lehet Mr.Gollop kebelében, hiszen elszánta magát ősi játékának második számú megújítására — az Art of Magic így teljes 3D-ben pompázik majd, míg a játék alapvető szisztémája még mindig az eredeti mű megvalósításaira, metódusaira támaszkodik.

A móka esszenciája a rendkívül ötletes mágia rendszer, mely szerint a mágiának három főbb csoportja van, ezeket a Káosz, Semleges, illetve Törvény alapú spellek alkotják majd. Hogy alkalmazhassunk egy varázslatot, szükségünk lesz valami anyagi komponensre, mely annak függvényében eredményez más-más típusú bűvigét, hogy mely mágia csoport „szellemében" kasztoljuk azt el. Magukat extra jól értesültnek valló források szerint a csoportokat Talizmánok jelképezik majd — úgy legyen. A játék főbb célkitűzése továbbra is a konkurens mágusok elsöprése, illetve az egyes térképeken fellelhető komponensek begyűjtése — nem is szólva a Place of Powerekről, melyek kontrollálása folyamatos mana utánpótlást jelent a rezidens mágusnak. Így a felderítés, illetve megidézett lényeink átgondolt posztoltatása is nélkülözhetetlennek látszik a sikeres fellépéshez.



Mr. Gollop egyébiránt tartja magát a történet alapú vonalvezetéshez kampány mód tekintetében, sőt: az alkotók végre nem átallják renderelt átvezető animációkkal fűszerezni a térképek közötti „csendet", míg végre a Magic & Mayhemben alkalmazott, feliratozásra támaszkodó dialógusrendszer is száműzetik, lesznek helyette — beszélő karakterek. Mr. Gollopnak s csapatának tehát láthatóan minden esélye s eszköze megvan ahhoz, hogy végre megalkothassák az ősi alapvetés kifogástalan interpretációját mind koncepció, mind prezentáció tekintetében.

Várjuk szeretettel.



Megjelenés: **2001. ősz**



ENCLAVE
(Starbreeze Studios)
http://www.starbreeze.com/



Ez a kis svéd csapat valami igazán nagyot főz boszorkánykonyhájában a Third Person Shooter — azaz külső nézetes, akció / lövöldözős - programok rajongóinak, amit a keresztségben Enclave névvel vérteztek fel. A látványilag ledöbbentő program, leginkább a Quake 3 erőszakos, és egyedi feelingjét próbálja meg visszaadni, annál is inkább, mert mint az nem is palástolták vér, s ennek következtében nyers erőszak bőven szorult a gyermekbe. A fantasy szirupba is mártott lelkem két fő karakterkasztot ajánl a kedves játékos számára, mely közül egyik egy vézna lovag, másik pedig egy debella állat harcos. A többfajta pusztító eszköz, mint például a fejsze, csákány, vagy a kard nem csak az ellenfelek megcsonkítására, hanem a környező falak, állványzatok meg és teljes lerombolására is felhasználható lesz. Karaktereink fejlődni fognak a küldetések között, melyek ámbátor igen célirányosak, mégis hagynak némi szabadságot is. A játék amúgy játszható lesz 2 és 4 felé osztott képernyőn, ezekhez egyenesen arányló játékos számmal.

Megjelenés: **2002. eleje**

SPOTWOOD AND ERIC
(Evolution Games)
http://www.evolutiongames.com/spotswoodanderic/



Ki ne lenne képes szeretni egy esetlen, dagadt kutyát, és egy vagány, belevaló macskát?
Már, ha úgy jól összezárják őket, a maguk kis rajzfilmszerű grafikájukkal, és az ab abszurdum helyzettel, melyben nemhogy egymást gyilkolni, de segíteni fogják. Merthogy az Evolution Games alapötlete szerint a Spotwood és Eric című játék azonos nevű főhősei kalandjain fog alapulni. Adott tehát a két állat, kiknek egyszer volt, hol nem volt: volt egy gazdája. Doki — merthogy így hívták őt — azonban nemes egyszerűséggel elrabolódott a gonosz Nagy Hal által, aki a lakásukul szolgáló kastélyt szeretné kicsit jobban a tulajdonában tudni, mint a mostani - sehogy állapot áll. Két hűséges állata pedig hajmeresztő mutatványokat végrehajtva veti bele magát a platformjátékok minden kínjába-bajába.



A rajzfilmszerű grafika, egyszerű és letisztult irányítás, valamint bájos humor teheti a játékot titkos sikerprogrammá, ha szíveskedne végre valahára megjelenni.

Megjelenés: **2001. Q4**

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
(Bethesda Softworks)
http://www.elderscrolls.com

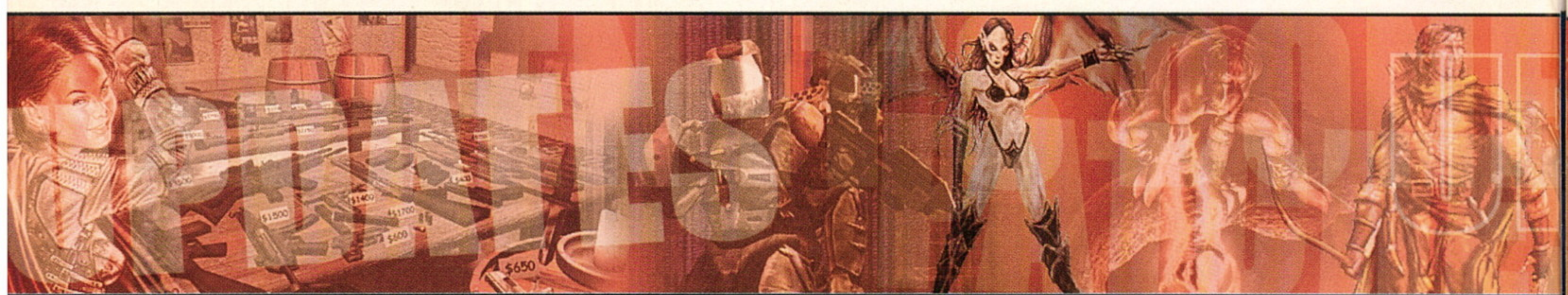




Az Elder Scrolls sorozat viszonylag nagy múltra tekinthet vissza a szerepjátékok között, jóllehet a mítoszt ért támadások révén — melyek javarészt a grafikus kivitelezést marasztalták el — mindez idáig képtelen volt a legsikerültebb darabok nyomába férkőzni. A harmadik epizód látványvilága azonban már teljes 3D-ben pompázó táj s karaktermodelezést ígér, melynek grafikus motorját annak ellenére is hajlamosak új etalonként emlegetni az alkotók, hogy az engine teljes egészében saját fejlesztés. Vagy talán éppen ezért?
Akárhogy is, a hozzáférhető screenshotok valóban extratáp képi megvalósítást sejtetnek.
Az eddig megjelent Elder Scrollsokra jellemző, legsikerültebb megoldások valószínűsíthetően megmaradnak, ilyenek a gigantikus méretű világmodellek, s az ezekben hozzáférhető questek temérdek mivolta, melyek közül a játékos saját belátása szerint válogathat. A non-lineáris játékmenet így biztosított, csakúgy, mint az NPC-kkel való, széles körű interakció lehetősége: hogy kivel szövetkezünk, avagy kit is veszünk be csapatunkba, avagy kit tűzünk aktuális fekete listánk élére — már, ha vezetünk ilyet — szintén pillanatnyi megítélésünk kérdése.
Érdekes darab a harcrendszer: a program háromféle támadó metódust ismer, ezek: vágás, szúrás, zúzás. Minden, a játékban fellelhető fegyver megfeleltethető ezen három csoport valamelyikének, így például a harci kalapács forgatásában sejthetően sokkal inkább jeleskedik a zúzófegyverek kitűnő ismerője, mint a jobbára kardokat preferáló, paladin szerű elem.
Az elgondolás, így látatlanban ötletesnek mondható, egyedüli fájdalom: a rengeteg újdonságot ígérő mágiarendszert nem szívesen boncolgatják a készítők.
Érdekes módon a játéknak nem létezik majd többjátékos módja — ezt kompenzálandó, az alkotók minden idők legsikerültebb, legszavatosabb single player alapú RPG-jét óhajtják a közönség elé tárni. S noha ezek igen nagy szavak, a játékhoz mellékelt, könnyen kezelhető editor révén — mely a létező összes statisztika, illetve a világmodell átszabására is képes — azt sem lehet 100%-osan kizárni, hogy sikerrel veszik az általuk bemért akadályt. S ha nem? Akkor majd rájuk zúzunk. Nyíllal.



Megjelenés: **2001. Q4**



Aprólék

Ősszel tobzódhatnak az Unreal fanok, hiszen a Sierra és Valve közös döntése nyomán egy elég tápos pakkot kapnak majd az arcukba az Infogrames jóvoltából. A cucc tartalmazni fogja az Unreal játékot, annak Return to NaPali kiegészítőjét, az Unreal Tournament Game of the Year kiadását, valamint előzetes videókat az Unreal Championship és Unreal 2 játékokból.

****

Max Payne. Mindenki őrá kíváncsi, mindenki őt várja. És állítólag már nincs is messze a kész játék befejezése. Nem szeretnék titkot elárulni azzal, hogy szeptemberben ő lenne a Hónap játéka, de akik szeretnének vele megismerkedni, nem árt ha előtte leugranak a sarki hardvereshez, hiszen a 3D Realms közzétette a gépigényét — íme:

Alap követelmény:
450MHz Intel Pentium II processzor, 96 MB RAM, 16MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

Ajánlott követelmény:
700 MHz Intel Pentium III processzor, 128 MB RAM, 32 MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

Optimális követelmény:
1000 MHz Intel Pentium III processzor, 192 MB RAM, 64 MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

****

A Men in Black, a Mission Impossible és a Survivor után újabb film-licensszel gazdagodott az Infogrames gyűjteménye, hiszen a július eleje óta érvényben lévő megállapodás értelmében a francia cég lesz jogosult a Terminator, a Terminator 2, és a jövőben megjelenő Terminator 3 megjátékosítására. Az első csapás 2002 elején várható több platformra is, egy — ki hinné — akciójáték keretében.

****

A leginkább repülő szimulátorairól elhíresült Novalogic cég teljesen forradalmi módon egy Necrocide nevű First Person Shooter játékon dolgozik már egy ideje, amit most csak azért halasztottak 2002-es megjelenésre, hogy novemberre be tudják fejezni a Comanche 4-et. Hiába, a suszter már csak a kaptafájánál marad...

****

Alice kalandjai legutoljára a PC-k képernyőjén elevenedtek meg év elején, és most a játékot fejlesztő American McGee új céget alapított: Carbon Entertainment néven. A cég kreatív, önálló játékokat szeretne fejleszteni a továbbiakban, valamint erősen koncentrálni az Alice című filmre, melynek elkészítésében maga Mr. McGee is igen szerves részt vállal.

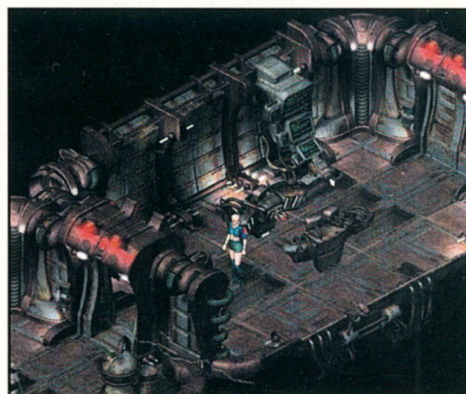
****

Milyen érzés lehet egy szúnyog bőrében lenni, amikor egy bázikus méretű tenyér készül lecsapni rá? Milyen érzés lehet hangyaként az életet mentő kenyérmorzsáért küzdeni? És milyen érzés lehet egyáltalán így bogár bőrben létezni? A választ pedig a Prey Digital Studios adja meg készülő játékukkal, melynek címe: Stung!, és bogarakat kell benne irányítanunk. A helyszín egy ház pincéje, a stílus pedig FPS. Hát mókás lesz egy hangya vs. méh Capture the Flag ☺



3^RD WORLD
(XYZ)
http://www.3rdworld.cc





XYZ. Meglehetősen sajátságos elnevezés ez egy szoftverek fejlesztésével foglalatoskodó vállalkozás számára, ám annak esélyét sem lehet kizárni, hogy a furcsa név, könnyedén megjegyezhető volta révén hamarosan jelentős tekintélyt s reputációt szerez magának. A XYZ tagjai egyetlen játék megvalósításának érdekében álltak be a mind több s több alkotót kívánó fejlesztési folyamatokba, melyek a 3rd World nevű project gőzerővel futó munkálatait jellemzik. Az E3-on képviseltetett kiadók közül ketten is jelét adták, hogy fantáziát látnak az őskori Elite jelenkori eszközökkel, technikai kivitelezéssel párosuló értelmezésében. A hatalmas, bejárható virtuális galaxisok s az ezekben létező tízezrek — akik nyilván a játékosok — motivációi, avagy akár mindennapjaik is izgalmas alapot szolgáltatnak egy MMORPG számára. Így az Electronic Arts féle Earth and Beyondnak, s a Microsoft gondozásában készülgető Freelancernek immár nem csupán egymással kell számolniuk konkurencia tekintetében: a 3rd World gyakorlatilag ugyanazon elgondolásokon alapszik, mint a két konkurens, illetve a még eredetileg David (?) Bradwen által megálmodott, klasszikus Elite. Kalóz, csempész, fejvadász, kereskedő, esetleg „ebből is egy kicsi, meg abból is egy kicsi...?"

A választás rajtunk áll, így a két legizgalmasabb kérdés az marad: a három, egymástól független csapat közül vajon melyik munkája bizonyul a legsikeresebbnek?

S mit szól mindehhez Mr. Bradwen, aki elvi síkon már gyakorlati lépéseket is tett az Elite megújítására, mint a mű atyja s kigondolója? Reménykedjünk, hogy tarsolyában akadnak olyan ötletek, melyek révén sansza lesz az új Elite átadásakor egyértelművé tenni: ez az ő játéka. Ám, ha a konkurensek kellő hatásfokon képesek az Elite életérzés tolmácsolására — amire a screenshotok s infok alapján bizony elég komoly esély mutatkozik — úgy Mr. Bradwen legközelebb majd elgondolkozik, nem érdemes — e egy Elite kaliberű ötlettel elméjében kivárni, míg a hozzáférhető technika lehetővé teszi azt, amire az eredeti alkotó most készül.

No persze, ki látott még akkor multiplayer alapú játékot — utólag könnyű okosnak lenni, mi?

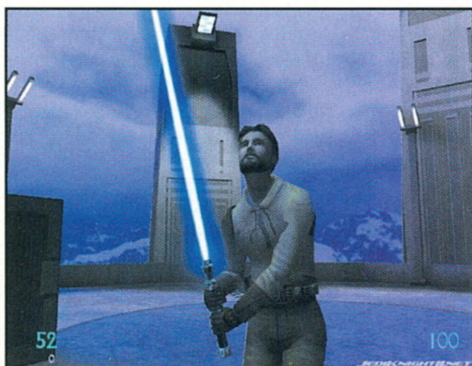
Mr. Bradwen: én szurkolok Önnek.



Megjelenés: **2002. Q2**



JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II
(Raven / LucasArts)
http://www.lucasarts.com/e3/seven/



Az 1997-ben keltezett Dark Forces II: Jedi Knight mára már a teljes feledés homályába merült. Hiába is tartalmazott az anyag hatalmas, sőt esetenként kifejezetten hangulatos térképeket, ötletes Erő rendszert — a karakterek harmatgyenge megvalósítása, az elnagyolt textúrák révén a stuff képtelen volt akkorát robbantani, mint illett volna neki. A Lucasarts megingathatatlannak vélt jó híre csak tovább csorbult az RTS vizekre evező Force Commanderrel, sőt: a Star Wars Racer, na jó, esetleg az Epidose I — The Phantom Menace kivételével szinte az összes, utóbbi időben keltezett Star Wars anyag gyenge eresztésnek nevezhető. Ám áldásos módon most oszladozni látszanak a Sötét Oldal képezte felhők kedvenc Lucasartsunk feje fölött: a vezetőség végre hajlandó volt a zsebébe nyúlni, s két olyan névre bízni a Star Wars univerzum — ezt figyeld! — „megefpieszítését", melyek eleve garantálhatják az elsöprő sikert. A Jedi Knight második epizódjának látványvilágát a Quake III engine fűti majd, a pályák felépítéséért, a motor testre szabásáért pedig a Raven felel. Az a Raven, mely képes volt arannyá változtatni a Star Trek FPS univerzumot az Elite Force révén, aligha okozhat majd csalódást egy ilyen volumenű téma, kihívás kapcsán. Ami biztos: megmarad a főhős, Kyle Katarn — akinek megszemélyesítését ezúttal remélhetőleg nem arra a szakállas némettanárra bízzák, aki még '97-ben sokkolta a jobb sorsa érdemes rajongókat, ajánlhatom helyette Mr. Bagót — mint ahogy természetesen megmaradnak az Erőből eredeztethető Jedi képességeink is, mint pl: Erő Ugrás, Erő Tolás, Erő Spista — bocs, az egy másik játék. A fénykarddal való csatározás is újabb lehetőségekkel bővül: továbbra is alap az eszközzel kivitelezhető, automatikus lézerpisztoly-lövedék-hárítás, ám ezúttal már lehetőségünk lesz elhajítani is kardunkat, ahogy azt Darth Vader csinálta, a Jedi Visszatér végjátékában. Látta mindenki?! A jelen idő szerint bemutatott, egyetlen tesztpálya valószínűleg a közeljövőben hozzáférhetővé válik, ám erre fogadást senki se kössön — mint ahogy arra sem, hogy a Lucasarts ezzel a projecttel is befürdik. Mert ha van a Ravennek s a felügyeleti szerveknek jó ízlése — már pedig van nekik — akkor úgyse fognak.

Megjelenés: **2001. november**



O.R.B.
(Strategy First)
http://www.o-r-b.com



Jó egy éve lehet hogy piacra került a Homeworld nevű űrstratégia, mely részletes grafikája s az akkor még bizonyos szempontok szerint újszerű játékmenet révén az akkori RTS dömping üde színfoltjává vált. A stuff sikeressége, úgy tűnik — nem hagyta hidegen a konkurens kiadókat sem, így most a kifejezetten stratégiákat ontó Strategy First tesz kísérletet a Homeworld koncepció finomhangolására. A sztori nyomvonaláért két, egymással konkuráló idegen létforma érdekellentétei s folyamatos csatározásai felelnek, s noha ez ma már nem hangzik túlzottan izgalmasnak, az O. R. B. szisztéma érdemi tartalma már reménykedésre adhat okot — már annak, aki kedveli az űrstratégiákat, s nem riad vissza a szokatlan elgondolásoktól sem. A Strategy First nem volt rest most készülő művébe implementálni a 2D-s megvalósítást, sietek leszögezni: a játék elvárhatóan teljes 3D-ben pompázik majd, ám kiküszöbölendő az ihlető művet ért éles kritikákat — mi szerint előfordult, hogy a rengeteg hajó révén borzasztó körülményessé vált a játék áttekintése — létezik benne egy 2D alapú nézet is, mely révén még a legösszetettebb szituációk is könnyedén átláthatóak lesznek. No hiszen. Az O. R. B. legfőbb újítása, természetesen nem ez — szépen is néznénk ki, meg a kiadó is — a fajonként 25 választható egység, illetve az interaktív környezet — mely szerint hatalmas aszteroidákon húzhatjuk majd fel az ellen elsöprésére hivatott elemeket legyártó bázisainkat — klasszikus RTS jegyeket is sejtetni engednek. Ígérnek a konfliktusokon kívül álló, környező Idegen fajokat is, akiket kezdeti semleges minőségük ellenére is lehetősége lesz a feleknek, úgymond: megbolygatni, majd siker esetén javukra fordítani az ily módon szerzett haditechnikát. Hyperjumper, az elmaradhatatlan Cloak Device, — női öltözőkben kifejezetten javallott viselet — valamint egészen elképesztő alapokon nyugvó, Idegen stukkerek garmadája teszik ígéretessé az ötletet.

Megjelenés: **2001. Q4**

ALIEN VS. PREDATOR 2
(Monolith Productions / Fox)
http://www.foxinteractive.com



Nem kis ötlet volt két olyan kasszasikerű film főhőseit egy arénába engedni, mint a Predator, vagy az Aliens — nem is csoda, hogy sikerjáték lett belőle. Főleg, hogy a játékot készítő Rebellion nem egy táblás stratégiai játékot, hanem zamatos kis FPS-t készített belőle. Sokáig nem kellett nyugtalankodnia a játék szerelmeseinek, hiszen jött a bejelentés, hogy készül az AVP 2, csak hát dátummal, és képekkel felejtettek el kecsegtetni minket. Sebaj, az E3 kárpótolt mindenkit, hiszen már mozgásban is megszemlélhettük a piciny gyermeket. Az új fejlesztőcsapaton kívül azonban észrevehetően nem sokban változott a program. Grafikailag feltuningolt, azonban játékmódokra teljesen megegyező képet kaphattunk róla. Az emberi, Alienek, és Predatorok vonhatóak ugyanúgy irányításunk alá, lesz benne ugyanúgy egyjátékos történeti mód, és persze az elmaradhatatlan multiplayer. Egyedüli újítás, hogy menteni ezúttal már bárhol lehet benne. Bár még van hátra a játék fejlesztéséből idő, eléggé úgy néz ki, hogy csak látványilag fejlődtek a dolgok...



Megjelenés: **2001. október**

GyZ & Bagó Péter

INTERJÚ

Beszélgetés az Imperium Galactica III fejlesztő-csapatával

A következő két oldalon Magyarország talán legdinamikusabban fejlődő számítógépes- és videojátékokat, valamint multimédiás ismeretterjesztő szoftvereket fejlesztő csapata kerül bemutatásra. Beszélünk eddigi munkáikról és most készülődő programjaikról, különös tekintettel az év végén megjelenő Imperium Galactica III-ra.

Aranytojást tojó tyúk

A Philos Laboratories három éves fejlesztés után, 2000 elején befejezi a Theocracy című real-time stratégia játékot. Az UBI Soft a világ több, mint húsz országában dobja piacra. Szinte ezzel egy időben szerződést kötnek a német illetőségű CDV kiadóval egy háromdimenziós megjelenítésű taktikai / kaland / akció stíluselemeket ötvöző játékra, az Escape from Alcatraz-ra. Hogy véletlenül se unatkozzanak, nyakukba veszik az UBI Soft Tim 7 nevű nyolc CD-s multimédiás oktatóprogram-sorozat elkészítésének feladatát.

A munkák feltehetően kitűnően haladnak, legalább is a befektetők szerint, akik nem is olyan régen — tavaly év végén — kereken egymillió dollárt invesztáltak a cégbe. A tőkeinjekció hatására a cég háza táján még inkább felpezsdül az élet. Az E3-mal egy időben pedig bejelentik az IG3 fejlesztését is. A munkatársak száma mára eléri a nyolcvanat, de ez a szám rövidesen tovább fog bővülni.

Ott jártamkor is éppen serény kicsomagolás folyt néhány szobában, további hardverelemek munkába állítása céljából, az egyik központi faliújságon pedig egy nagy hármas szám virított: a Tim 7 aranykorong elkészülésének hátralévő napjait volt hivatott jelezni...

Csontváztánc

A cég egyik büszkesége a nemrégiben munkába állított Vicon 8 opticai mocap. Nos, az előbbi kifejezés biztosan sokak számára kínai. Ez a Kelet-közép Európában még egyedi berendezés nem kevesebb, mint negyedmillió dollárt kóstált. A gépezet jelenleg nyolc infravörös kamera segítségével mozgásszekvenciák modellezését teszi lehetővé. Működésének lényege, hogy speciális fényvisszaverő gömbökkel — úgynevezett markerekkel — teliaggatott páciens beáll a felvevőgépek kereszttüzébe. A fotogenitás itt nem játszik sok szerepet, hiszen magából az emberből nem látszik semmi, annál inkább a markerekből. Az adatok valós időben kerülnek feldolgozásra és a gép monitorán már láthatjuk is a szentjánosbogarak táncát. Elég csak összekötni a pontokat: máris kirajzolódik szemünk előtt egy emberi csontvázhoz igen hasonlító figura, ami ugyan úgy mozog, mint a kamerák előtti hús-vér ember.

A felvett anyagra ráhúzni valamilyen textúrát pedig már szinte gyerekjáték. Amíg egy programozó, mondjuk egy sétáló figura megjelenítését a nap végére kiizzadja magából, addig a mocap segítségével ez nem több, mint fél óra, és ezt még kedvünk szerint is módosíthatjuk a végén játékos ízlésünk szerint, egy-két gombnyomással.

Az Alcatraz karaktereinek mozgásfelvételei már nagy erővel folynak. Láthattam egy nagyon szépen sikerült „sunyi sarkon befordulást" és egy óvatos lopakodást - igaz még csak a csontvázemberek előadásában. Természetesen az IG3 előre renderelt animációiban látható emberalakok mozgásai is itt kerülnek majd felvételre. Szerintem nem fogunk csalódni a végeredményben, talán mindenkit meggyőzők, ha megemlítem: az Industrial Light & Magic is ilyen gépet használt — például a *Múmia visszatér* című film speciális effektjeinek elkészítésekor is.

Magyar űropera – világszínvonalon!

Philos Labsnál jártamban sikerült bepillantást nyernem boszorkánykonyhájuk legtitkosabb zugaiba is. Legújabb fejlesztésük, melyet az E3 kapcsán jelentettek be, nem más, mint minden magyar gémer egyik büszkeségének folytatása, az Imperium Galactica sorozat harmadik része. A készülődő mű részleteibe többek között Hanula „Hancu" Zsolt, Nyulászi „Nyúl" Zsolt és Sugár Róbert avatott be.

A félreértések elkerülése végett tisztázzuk, hogyan került a Philos Labs kezébe a játék fejlesztése. Az Imperium Galactica első két részét a Digital Reality készítette és a GT Interactive, majd a Infogrames adta ki. Kiadók jönnek, kiadók mennek, a nagyobbak megeszik a kisebbeket. A GT Interactive eltűnt az Infrogames bendőjében, a testsúlyproblémákkal küszködő cég pedig nem kívánta tovább folytatni a sorozatot.

Itt lép be a képbe Sugár Robi, akinek már évekkel ezelőtt volt egy, saját szavaival élve „garázscége", ahol szinte hobbiszinten írogattak játékengineket. A legígéretesebbnek tűnő mű egy 3D-s űrstratégia alapjai voltak, amit már 2000 eleje óta egyre komolyabban fejlesztettek. A német kiadó, a Philos és Robiék szerencsés egymásra találásának eredménye, hogy megszületett az elhatározás: készüljön egy dögös játékprogram, hiszen rendkívül ígéretesek az alapok. Mindeközben a GT kiadó megszűnésével felszabadult az Imperium névhasználati joga, azt hosszas tárgyalások után megvásárolták az Infrogamestől, így készülhet a játék az Imperum Galactica III néven. Tehát nem is igazán folytatásról van szó, inkább az előzmények felelevenítéséről. A korábbiaktól eltérően nem a részletekben elvesző stratégia, hanem a kalandelemek és látványos űrcsaták domborodnak, de erről majd később....

A játék motorja már 1998-tól kezdve íródik, még az akkori DirectX 6 adta lehetőségeket kihasználva kezdték. Természetesen az engine azóta folyamatosan csiszolódik és alkalmazkodik a legújabb követelményekhez. Több nagyobb update eredményeként a kész játék már kihasználja majd a DirectX 8 és a GeForce 3 adta lehetőséget. Félreértés ne essék, nem a csúcskategóriás hardverekre optimalizálják majd a játékot, hiszen ígéretük szerint a kiskaliberű gyorsítókártyáknak is szépen meg kell majd birkóznia a framekkel.

A korábban készült grafikák is a süllyesztőbe kerültek, most a Philos legjobbjai dolgoznak a készülődő mű látványvilágán, melynek minőségét felesleges is tovább ecsetelni, a mellékelt képek remélem bizonyító erejűek.

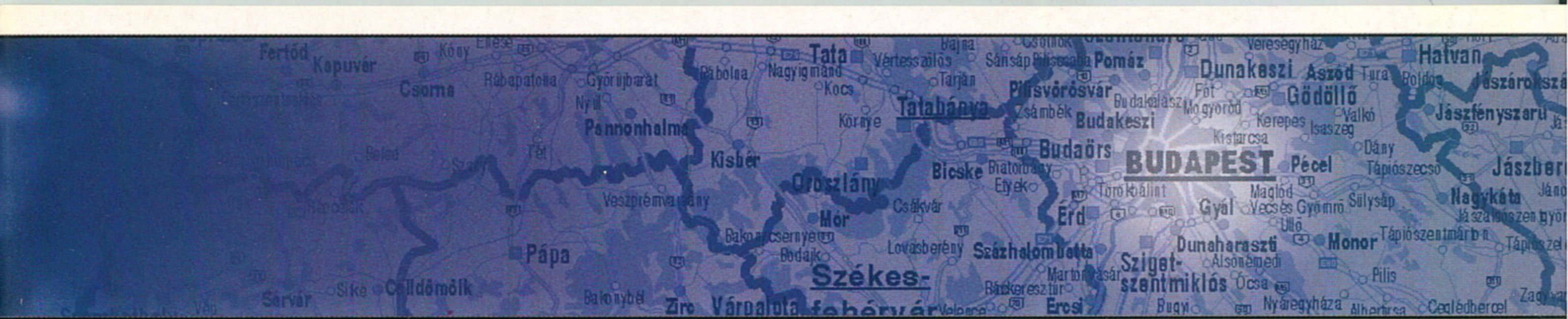
Hancut ismerhetitek már, hiszen részt vett egy időben az 576 KByte szerkesztésében is, a sors iróniája, hogy az ő



▲ Hancu Babe



▲ Nyulászi Zsolt, Hanula Zsolt, Sugár Róbert — az IG3 vezető fejlesztői



tollából született két olyan leírás, melyek későbbi jelentőségét még ő maga sem tudhatta megírásuk idején. Egyik a Philos Labs játékának a Theocracynak kritikája. Jelenlegi munkatársai máig kiélik rajta kegyetlen bosszújukat, persze ez vicc, hiszen a Theocracy, ha nem is volt bankot robbantó kasszasiker, szakmai körökben szerte a világon számosan méltatták, a linuxos társadalom pedig majd egy éven keresztül top tízes listáján tartotta! A másik írás nem más, mint az Imperium Galactica második részének bemutatása volt. Most Hancu a folytatás vezető designere.

Nyulászi Zsolt neve szintén ismerősen csenghet, de ha azt írom: Dale Avery, biztosan még többen felkapják a fejüket. Eddig, mint sci-fi író, a M.A.G.U.S. és a Codex szerepjátékok fejlesztőjeként ismerhettétek. Jelenleg nyakig benne van az IG3 fejlesztésében. A játék történetének kiagyalója, részben designere és mesterséges intelligenciájának fejlesztője.

— Jelen pillanatban az AI-ra vagyok a legbüszkébb, vagyis a játék Mesterséges Intelligenciájára. A taktikai részét én fejlesztem egészen algoritmus szintig, és most ott tartok, hogy már nem tudom megverni, — nevetés — le kell majd butítani, és olyan jellemvonásokkal felruházni, amitől hibázni fog.

— Mindegyik fajnak más és más tulajdonságai lesznek ebben a tekintetben is?

— Természetesen, de ebbe nem szeretnék mélyebben belemenni, a játékos feladata lesz kiismerni az ellenfelek tulajdonságait. Mindegyik AI felruházza az adott fajt egyfajta filozófiával, jellemvonással és speciális lehetőségekkel.

— A történet elég összetett és titokzatos.

— A konkrét történet helyett inkább az irányelvekről beszélnék. Abszolút lényeges irányelv, hogy egy logikus univerzum legyen mögötte. Ezalatt azt értem, hogy a technológiák alkalmazkodjanak az univerzumról alkotott képünkhöz. Hogy legyen mögötte egy világkép, ami nemcsak egy fantasy-nél, de egy sci-finél is baromi fontos, hiszen nem a totális valóságot valósítja meg.



Ugyanez a fajokra is igaz, ők is legyenek olyan szinten átgondolva, hogy életképesek legyenek. Mindezekből aztán gyűrűzik lefelé, hogy erre a világképre egy történelmet rá lehessen építeni. Egy olyan történelmet, ami meghatározott távlatokba nyúlik vissza. A játékos ebbe a földi történelem kétezer hatvanadik éve környékén csöppen bele. Egy cyberpunk környezetből indulunk majd, cégek által dominált űrkutatásból; olyan váratlan fordulatok történnek, amiknek következtében távol sodródik a földtől. Ezalatt: — a legjobb szó rá — a Föld állapota megváltozik.

Nagyon nagy szerepe lesz a játékban az előbb említett Mesterséges Intelligenciáknak, bár én inkább Mesterséges Isteneknek nevezném őket.

— Ez mit jelent pontosan?

— Olyan entitások bukkannak majd föl, amik valaha Mesterséges Intelligenciák voltak, de a földi halandók nézőpontjából tekintve ezek már isteni hatalommal rendelkeznek, még akkor is, ha mi ezt megpróbáljuk a tudomány és a technika határain belül tartani. Tehát nem mágiával, vagy isteni hatalommal indokolni, de olyan befolyású van az Univerzum szerkezetére, ami a mi szempontunkból Istenekké teszi őket. Mesterséges Isteneknek lehet őket nevezni.

— Hány féle befejezése lehet majd a játéknak?

— A történet indul valahol és befejeződik valahol. Hogy hogyan ér véget, kétféle lehet, bár a végigjárható út nagyon sok elágazással terhes.

— Például elfoglaljuk az összes bolygót?

— Nem, nem erről van szó. Nagyon fontos elv, hogy minden emberléptékű a játékban. Ezen azt értem, hogy nem kolóniák ezreiről van szó, nem űrhajók tízezreiről, hanem tíz-tizenöt kolóniáról és tíz-húsz nagyobb űrhajóról. Minden a mi léptékünkhöz igazodik. Nem egy hatalmas, barokkos Univerzumról van szó. Ehhez kapcsolódik, hogy nem lehet cél leigázni és elpusztítani más civilizációkat, hanem inkább megoldani a pillanatnyi problémáinkat. Ez a fő cél.



▲ *Vámosi Zsolt, a Philos Entertainment feje*

— Úgy veszem észre hangsúlyozottan fontos a történet.

— Igen. Mindazokat a dramaturgiai szabályokat, amiket egy regényben el kell követni, azokat itt is igyekszünk majd elkövetni. A konfliktus, a szereplők, a fordulatok... ezek mind ott kell, hogy legyenek benne.

A jelenlegi terv szerint van egy fő szála a történetnek, de emellett minden egyes fajnak, sőt bizonyos technológiáknak, vagy misztikusnak tűnő titkoknak is meg lesz a saját sztorijuk. Ezektől lesz nemlineáris a játékmenet, mindig lehet majd kedvünk szerint választani, bár ha valamit nagyon elhanyagolunk az később visszaüthet. Tehát hogy a történet melyik részét hogyan visszük végig, már az is egyfajta stratégia.

— Mégis, milyen stílusú játék lesz az IG3?

— Űropera. Emberléptékű űropera. Emellett én mindig is törekszem arra, hogy legyen valamilyen központi magja. Legyen valami értéke, némi filozófiai mondanivalója. Ez nem szükséges a végigjátszáshoz, de aki keresi, meg fogja találni benne.

A hangulathoz hozzátartozik majd a titokzatosság, a misztikusság, a mondanivaló, hogy mi emberek nem az űrbe valók vagyunk. Ez egy ellenséges közeg, de benne vagyunk és tudunk benne boldogulni. A játék nem egy diadalmenet lesz, mint mondani szokták, a harc nagyon nehéz és veszélyes. A felfedezések — az űrben, technikailag és a történet szempontjából is — jelentik majd az igazi örömöt az Imperium Galactica III-ban.

- Balage -







IMPERIUM GALACTICA III

Magyar űropera készül – világszínvonalon

Philos Labs-nál jártamban sikerült bepillantást nyernem boszorkánykonyhájuk legtitkosabb zugaiba. Legújabb fejlesztésük, melyet az E3 kapcsán jelentettek be, nem más, mint minden magyar gémer egyik büszkeségének folytatása, az Imperium Galactica sorozat harmadik része. A készülődő mű részleteibe többek között Hanula „Hancu" Zsolt és Nyulászi „Nyúl" Zsolt avatott be.

Az Isten háta mögé, majd gyorsan vissza oda

A történet századunk vége felé veszi kezdetét, nem titkoltan a gibsoni cyberpunk világ folytatásaként. Kétezer hatvan felé bolygónkat a multinacionális cégek uralják, a jelenlegi politikai szervezetek másodlagossá váltak, minden elsődleges mozgatórugója a pénz... És az információ. A technológiai forradalom virágkorát éli, az emberiség gőzerővel fejleszti a mesterséges intelligenciákat - pontosabban már ők saját magukat ☺. Emellett megindult a kirajzás, a naprendszer benépesítése, szigorúan „az erősebb" jogán.





Főhősünk egy terjeszkedő multi felderítő űrhajójának kapitánya. A Kayper-övön is túl, ahol a malac sem túr - vagyis a naprendszer peremén -, furcsa képződményt találnak, szinte bizonyosan idegen civilizáció alkotása. Behatolóbb vizsgálata során a hajó és legénysége túlságosan is megközelíti az ismeretlen objektumot... A csillagok elmosódnak, ők pedig ismeretlen helyen találják magukat, csak egy biztos: jó messze az otthontól. A pánik, a kétségbeesés, az utolsó sóletkonzerv felbontása után valahogyan mégis sikerül visszatérniük Sol közelébe.

A naivabbak azt hihetnék, hogy ennyi, pedig a legújabb Odüsszeusz kalandjai még csak most kezdődnek. Az örömmámor elcsendesedtével a kis hajó legénysége furcsa jelekre lesz figyelmes Földünk körül. Az egyik apróság, hogy amíg távol voltak, itthon eltelt harminc év. Nos, minden rosszban van valami jó, legalább tudják mibe keveredtek felderítő útjuk során. Egy csillagközi parittyába, ami majdnem fénysebességgel lódította őket az Isten háta mögé, ismeretlen és barátságtalan vidékekre, messzi a galaxisban.

Azért gondoljatok bele, reggel megígérem a nejemnek, hogy estére itthon leszek, erre hip-hop fogja magát az idő, tekeredik párat maga körül, mi maradunk ugyanolyan jóképűek, mint eddig, de a „nej" öregszik pár tucat évet. Sőt a gyerekek is felnőttek, buszsofőrök a holdon, meg jegyszedők az anti-gravitációs kútban, ilyesmi.



De térjünk csak vissza a kesergő űrhajósok magánéleti problémáiról, a történet fő szálához. A másik dolog, amit felfedeznek, még sokkal kellemetlenebb. A Földet elfoglalták a Vogonok, az Agyszívók és a Pokémon harci droidok. Na jó nem ők, de legalább olyan veszélyes banda, mint ezek. A történetit cenzúrázott, még nekem se mondták el, nem hitték el, hogy tudok titkot tartani ☺.

Annyi bizonyos, hogy hőseink öregedő rokonaik meglátogatásától és újabb konzervek beszerzésétől eltekintenek, azonnal és rögvest elcipőznek kedvenc szülőbolygójuk közeléből. Egyetlen esélyük, ha megtalálják azt az űrhajózás hőskorában útnak indított széntüzelésű kolonizációs bádogteknőt, amiről már szinte mindenki megfeledkezett. A hontalanok elhatározzák, hogy életben maradnak a rideg és ellenséges univerzumban, sőt új népet alakítanak, új birodalmat kovácsolnak, hogy visszatérjenek felszabadítani régi otthonukat. Bár Nyúl célzott rá hogy nem egyszerű „felszabadításról" van itt szó. Sokkal bonyolultabb és ijesztőbb a helyzet...

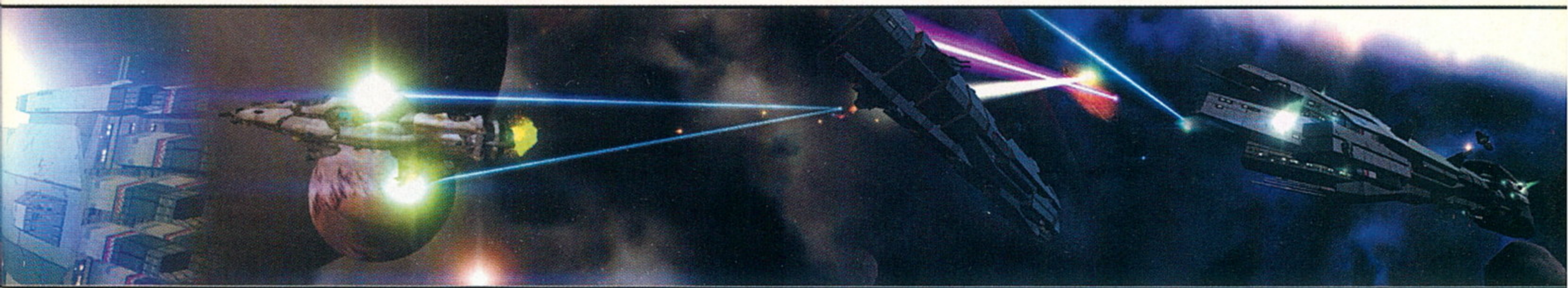
A játék során, ahogy növeljük hatalmunkat, új fajokkal találkozunk. Legalább hat egészen különböző kultúrával, mentalitással, harcmodorral rendelkező népet, de felbukkan egy riasztóan idegen civilizáció is, kik nem törődve a természeti törvényekkel az útjukba eső csillagokat fekete lyukakká vagy szupernóvávákká robbantja. Ha mindenki összefog sem tudják megállítani, talán az ember, ez az újonnan jött kis senkiházi, ki az idősebb fajoktól lopkodja össze tudását. Csak egy baj van ővele, hogy bár maga is veszélyeztetett, mégis e gonosz fajra hasonlít legjobban... Hogy az ősgonosz faj és a Földet leigázó valami azonos-e, sem biztos egyáltalán, szóval lesz itt kavarás bőven!

Nincs több szőrszálhasogatás

A történet középpontjában egy ember áll, a felderítőhajó kapitánya, akit mi alakítunk. Az ő életét fogjuk végigjátszani. Mivel a fejlesztők törekednek az ismert fizikai törvények betartására, így az einsteni relativitási elmélet miatt a „valós" világban évszázadok telnek majd el, míg az űrben úszó Flottánk ide-oda sodródik, de az időeltolódás miatt legalább kapunk ideológiai magyarázatot például a fejlesztések „gyorsaságára". Különlegesen látványos az űrhajók mozgása: a rakétákat csak gyorsuláskor és fékezéskor kapcsolják be — a fékezőrakéták természetesen elöl vannak —, forduláskor pedig a hajó oldalán lévő hajtóművek kapcsolódnak be egy-egy pillanatra, hogy a megfelelő irányba tereljék a gépet, mindez a lehető legjobban hasonlít a valódi űrhajók mozgására!



Nagybetűvel írtam a Flottát, mert csak egy lesz. A vezérhajónkhoz a játék végére tíz-tizenöt nagyobb hajót szervezhetünk be, gyomruk természetesen, mint kaptár, ontja majd szükség esetén a



vadászgépek százait, de a fontos történeti szál miatt lehet csak egy csapat hajót irányítanunk.



Fejlesztések: itt is az úgynevezett „technological tree" típus lesz, sőt egyszerre kettő. A teóriák az elméleti tudományokat jelölik majd, a technológiaiak a ténylegesen legyártható fejlesztéseket. Csavar ebben is lesz, megszokhattuk már, ha kifejlesztünk valamit, kész léphetünk tovább. Nos, itt minél egzaktabb tudományok felé sodródunk, főleg ha idegen találmányokat fejtünk meg, esetleg egymásnak ellentmondó, vagy még inkább szerteágazó, megfejthetetlen tudományos paradoxonok ütik fel a fejüket... Mi van? Nyugi én sem értem.

Kereskedelem, diplomácia, kémkedés - ezek a lehetőségek mikro szinten lesznek kezelve, vagyis ha egy naprendszert felfedezve találkozunk ott valakikkel, akkor a felajánlott lehetőségek csak ott lesznek érvényesek, nem pedig globális faj-faj közötti politikai viszony, vagy kereskedelmi szövetség számít.

Terjeszkedés, kolonizáció: a játék teljes egészében az űrben játszódik. Nem lesz tanktologatás meg városépítgetés a földfelszínen. Az új koncepció elveti azt az elvet, hogy a százharmincötödik bolygónkon is fel kell húzni egy rendőrséget, meg két kórházat, hogy jó legyen a morál. Rá lehet tekinteni majd az aktuális bolygófelszínre, de a lényeg a kolonizálható bolygó körüli hatalmas űrállomás. Ezek a Hold nagyságú gépezetek ellavíroznak az adott bolygóhoz, ott kicsomagolják magukat, beállítjuk a típusát, ami lehet körülbelül, hajógyártó, nyersanyag és energiatermelő, fejlesztő vagy tervező. Hogy mit mikor érdemes, az az adott bolygótól is függ, de a típusok menet közben átállíthatók, sőt maga az űrállomás is összecsomagolhatja magát továbbállás céljából. A játékban stratégiai fontosságú lesz ezek összehangolt működtetése. Mindenesetre sokkal egyszerűbbnek tűnik, mint az előbb-utóbb unalomba forduló földfelszíni építgetés. Nagyjából harminc-negyven elfoglalható naprendszer lesz, némelyikben akár tucatnyi kolonizált bolygó, pedig akár egy ilyen űrállomás elfoglalása is komoly tettnek minősül majd — mind azt ígérik.

A lényeg: az űrharc

A játék központi eleme, mind kidolgozottságában, mind pedig fő dramaturgiai elemében. Keveset lehet látni még a tényleges játékból, de az annál meggyőzőbb. Teljesen háromdimenziós megjelenítés, a kezdőképernyő galaxisunk távlati képe - kiemelve a meghódított naprendszereink. Egy kattintás valamelyik csillagra és eszeveszett száguldás következik szivárványszínű csillagködökön keresztül, a zoomolás mértéke és sebessége ijesztő, de lenyűgöző is egyben. Fék be, stop a bolygók felett. Ahogy alant úszkálnak teremtőjük által kijelölt pályájukon, az örökkévaló nyugalom érzetét adják. Pedig ha jobban megnézzük, igen ott, annak a holdja mellett — ismét eszeveszett tempójú közelítés — és már benne is vagyunk egy látványos űrcsata közepében.

Mit látványos! Az egyik automatikusan „dolgozó" elfogó vadászra rögzített kameraállásból látjuk, hogyan haladunk az ellenséges idegen cirkáló felé — majd' kétezer poligonból áll, százával világítanak rajta az ablakok, és bolyhos szőrzetként öleli a mindig az aktuális célpontra forduló lövegtornyok egész sora —, de elhúz gépünk mellett saját cirkálónk mélyűri bombája. Mielőtt leadná vadászunk az első sorozatait, becsapódik a rettenetes töltet. Az ellenfél köré húzott pajzs szikrázva-vibrálva omlik össze, ekkor, mint sebzett vadra a ragadozók vetik rá magukat a piciny támadó vadászok, köztük a miénk is. Alig túlzok, amikor azt írom: a látvány majdnem olyan, mint Az ötödik elem című film kezdő képsorainak egyike, amikor a leszáláshoz készülődő űrhajót szétlövik a támadó agresszorok. Itt is megdöbbentően látványos, ahogy az alattunk elterülő hatalmas hajótestből ezer színben égő szirmok bontanak virágot. Az próbál manőverezni és védekezni, de nincs esély egy ilyen szigonyozott bálnának...





Mindez a csata teljesen automatikus, pauzálni kell csak harc közben, hogy kinevezzük a célpontokat, és beállítsuk hajóink energiaellátását, csoportosítván a legfontosabbra a'la X-Wing. Általában a küzdelem véget ér, ha a vesztes hajó sebzettségi szintje eléri a kritikus kilencven százalékot. Ilyenkor mindkét fél még több kisebb hajót bocsát ki magából. A vesztes evakuál, a legénység (ha tud) átevickél egy még működőképes hajóra, a nyertes pedig bedobja a tengerészgyalogosokat, hogy elfoglalják a roncsot. Ki tudja, milyen titkokat rejt magában egy ősi idegen jármű? Ha harci kedvünk magasra hágott, tovább lehet lőni a roncsot, de készüljünk fel valami olyan kaliberű és látványú robbanásra, amihez képest a Halálcsillag kispályás effekt volt!

Én már tudom mi lesz a karácsonyi ajándékom

Csak a legfőbb vonalakban jellemzik a fentebb leírtak az IG3-at, oly' rengeteg munkájuk van még hátra a befejezésig, hogy még a játék munkacímét sem tudják biztosan ☺. Belehallgattam a készülő zenébe, dinamikusan változó űrszimfónia, a csata alatt durcásabb, ha jó a morálunk felemelő, de ha általánosan rosszul mennek a dolgaink, akkor szintén más stílusú.

A renderelt animációkba még bele sem kezdtek, de annyit el lehet mondani, hogy nap, mint nap születik valami új, amit azonnal ki is kell próbálni.

Ígéret szerint a kiskategóriás gyorsítókártyák is elbírják majd, de kihasználják a DirectX 8 és a GeForce3 adta lehetőségeket is. Játszható változat szeptember környékén várható, a teljes játék pedig az év végére kerül a boltokba.

- Balage -

web: www.philoslabs.com
fejlesztő: Philos Laboratories
kiadó: CDV
megjelenés: 2001. Q4

Galleon



Jön még matrózra szárazföld!

Vannak játékok, melyek úgy tűnnek, hogy az idők végezetéig készülnek, aztán megjelenésük után az idők végezetéig a köztudatban is maradnak. Mert valamit nyújtanak, amit addig még senki sem. Most belemehetnénk olyan filozófiai fejtegetésekbe, hogy mennyi is egy játék optimális fejlesztési ideje, és hogy mennyi ebből a piaci érdek, ám azt hiszem olyan mélyre és messzire elkalandoznánk jelenlegi áldozatunk boncolgatásakor, hogy félő, valahol a Csevegő magasságában venném észre magam. Szóval maradjunk annyiban, hogy átlag 18 hónapot szoktak megjelölni egy program elkészüléseként, ami idő alatt a médiának van ideje jól körülajnároznia a készülő produktumot, s kellő mértékben felajzani a gyanútlan játékos társadalmat. Aztán ez vagy bejön, vagy nem. Ami utóbbi esetben azért is ciki, mert mindenki érdeklődhet újra, hogy most akkor miért is tolták el a program megjelenését már megint? Rosszabb eset az, amikor egyszerűen a homályba veszve, eltűnik a játékok egeréről az adott cím és hirtelen egyetlen kiadó sem akar róla tudni sem semmit. Ekkor a gyanútlan, felajzott játékos elkezd tajtékozni, teste görcsbe rándul, és szájában fokozott nyáltermelés indul meg, némi hab effekt társaságában, míg végre lenyugtatják: él az a program még, csak csendben, alvó oroszlán módjára nem mert foglalkozni vele senki sem.

Sleeper Hits

A fenti szakkifejezés azt hivatott jelenteni, hogy alvó project-ről beszélünk, vagyis senki által meg nem sejtett robbanó bombaként vonul be a játék a köztudatba. Ilyen volt talán a Tomb Raider is a mászkálós játékok között, melyet ugyan vártunk is elég rendesen (nem elhanyagolhatóan a főhősnő miatt), de igazán senki sem sejthette, hogy mennyire is megreformálja, illetve átalakítja az akkori trendeket. Lara Croft, és a világa mára már aranytojást tojó tyúkként kotkodál, azonban az eredeti felállásban volt ott két ember, akik már nem dolgoznak a játékot fejlesztő Core Designnál. Toby Gard és Paul Douglas nevét érdemes lesz a fejünkbe vésnünk, ugyanis nem kisebb nevek ők, mint az eredeti Tomb Raider vezető grafikusa, és vezető fejlesztője. Aztán a nagy siker után 1997-ben leléptek az anyacégtől, és Confounding Factor néven saját céget alapítottak. Még abban az évben bejelentették, hogy egy új, minden képzeletet felülmúló 3D-s akció/kalandjátékon dolgoznak, melynek címe: Galleon.

S(t)orry

Most, hogy így az oldal felénél el is értem sikeresen a cikk témájához, talán akkor lássuk a részleteket.... A főszereplő ebben az esetben nem egy fiatal lányka, hanem egy meglett férfi, mégpedig Rhama Sabrier, aki foglalkozását tekintve tengerész. De nem csak holmi matrózporontyról beszélünk, hanem egy belevaló kapitányról, aki emellett ádáz harcosként él a köztudatban és mellette remekül ért a térképészethez is.





Nos, ő lesz az a szerencsés, akit Akbah városában kiválaszt egy sámán, ugyanis kisebb-nagyobb problémái akadnak egy idegen eredetű hajóval, és Rhama barátunkat szemelte ki eme problémakör megoldásaként. A feladat innentől kezdve roppant egyszerű: Csapatunkkal a szigetvilágban körözve fényt derítenünk a titokzatos hajó körül lévő misztériumra, mely során sok-sok élménnyel és főleg tapasztalattal leszünk gazdagabbak (amit Save Game funkcióként képeztek le a programozók).



▲ *Jókedvünket ez a gyűszűnyi sör fogja elősegíteni*

Gameplay

A megjelenítés 3rd person perspective lesz, vagyis piros köpenyes emberünket hátulról mutatja majd a kamera. Innen kezdve kezünkben az irányítás a billentyűzet és az egér segítségével, merthogy a készítők szerint ez lesz az optimális irányítószerv, ha már Gamepad nem akad minden PC háztartásban. A kalandozásainkat erőteljesen elősegítik azok a furmányos mozdulatok, amit Rhama hajthat végre. A szokásosnak mondható ugrások, vetődések, oldalazások és kapaszkodások mellett az úszás jelenthet némi unikumot, bár a készítők szerint nem is a mozgások sokasága, hanem azok változatossága, illetőlegesen animálása fog új színt hozni a stílusba. Más és más fázisból ugyanis más és más módon számolja ki a gép az animációt, így kocogásból és rohanásból teljesen eltérő módon lehet majd a talajtól elrugaszkodni. De a harcrendszer merőben más lesz, mint azt eddig bármiben is tapasztalhattuk. A kardunk (vagy akár puszta öklünk) segítségével odalopózva, vagy óriási csatakiáltással rárontva az ellenre lenyomhatunk neki egy diszkrét sallert, vagy akár bonyolult kombinációs mozdulatsorok hadát prezentálhatjuk, ami nem csak abból fog állni, hogy lenyomjuk a Támadj gombot a billentyűzeten, hanem némi kreativitást is igényelni fog. Azonban azt, hogy pontosan mit is, és mennyit, azt jótékony homály fedi, köszönhetően az agyonhallgatott részleteknek... Annyit mindenesetre sikerült még kiszagolnom, hogy az akció és kaland elemek kb. fele-fele arányban képviseltetik magukat a játék során, de ez az adott terület profiljától is függ, hogy éppen melyik lesz többségben. Merthogy Rhama a történet alakulásában úgy játszik közre, hogy szigetről-szigetre vándorol, s ezalatt sok-sok kis apró részletet tár fel az üggyel kapcsolatban.

Mivel úgy nézem a hely igencsak szűkében van, nekem meg még annyi mondanivalóm lenne, gyorsan megcenzúrázom magam és elteszem egy kis időre a gondolataimat, annyit mondanék még így megelőlegezve a sikerprogram státuszt, hogy grafikailag valami bődületes, amit produkálni tud a program. Bár az is igaz, hogy taktikusan a gépigényről egy nyikk hangot sem ejtettek meg Confoundig Factor-ék háza táján...

És hogy a végére némi rossz hírrel is szolgáljak az ömlengéseim mellé: a játékhoz kiadott artwork-ökön feltűnő két leányzó, név szerint Faith, a sámánokkal igen nagy hasonlóságot mutató hölgyemény és Mihoko az ex bérgyilkos, és jelenleg aktív testőr csak szereplői lesznek a játéknak, tehát irányítani nem lehet őket, mint arra számítana a jóhiszemű játékos. Valamint, hogy bár a megjelenés hivatalosan ez év őszére van kiírva, ám ez minden egyes évben így volt már vagy '97 óta, így nem lepődnék meg ha még jövő tavasszal is itt ülnék ölbe tett kezekkel az ég felé fordulva fohászommal, hogy Galleon, jelenj már meg, mert tuti siker lesz belőled!

Bagó Péter

web: www.confounding-factor.com
fejlesztő: Confounding Factor
kiadó: Interplay
megjelenés: 2001. Q4



Szelek szárnyán

Ozzy Osbourne neve valószínűleg csak az igazi vén rókáknak, illetőleg a rock nagyapjainak zenéjén felnevelkedett metal rajongóknak mond valamit. A „Madmen" a Black Sabbath frontembereként vette be magát a köztudatba — kiválása után egyenes út vezetett szólókarrierjéig. Ez idő tájt imázst is váltott: a hűvös, démon-mester, aki a koncerteken denevérek fejének leharapásával riogatta az embereket (bár állítólag csak gumidenevérről volt szó, meg műverről, egy biztos: a jó öreg Ozzy akkoriban úgy be lehetett tépve, hogy már maga sem emlékszik...) egy gyors huszárvágással farkasemberré változott — a Bark at the Moon című albumának borítóját elnézve Marilyn Manson bizony csak kiforratlan kezdőnek tűnik.

Pár évvel később (és pár úszógumival szélesebben) Ozzy már például családapaként és harcos vegetáriánusként robbant vissza a köztudatba — ám úgy látszik, a közönség már nem annyira volt vevő egy kiöregedett rock-nagypapára, így az élő legenda manapság leginkább produkciós irodát vezet, és fesztiválokat szervez — természetesen saját nevével fémjelezve.

Na jó, de hogy kerül Ozzy egy számítógépes játékokkal foglalkozó újság hasábjaira? — kérdezhetné a nyájas olvasó. Nos, az iRock Entertainment pontosan eme élő legenda alakját vette alapul legújabb fejlesztése, a Black Skies számára.

A rockzenekarok mítoszaiból merítő programok, bár ritkaságszámba mennek, azért nem ismeretlenek a játékosok előtt — elég, ha csak a nemrégiben megjelent Kiss Psycho Circusra gondolunk (vagy éppen a Revolution X nevezetű játékra — ha még régebbre akarunk visszamenni —, amely az Aerosmith zenekar körüli felhajtásból igyekezett kinyesni saját kis szeletét; nem túl sok sikerrel).

Most az iRockon a sor, hogy megmutassa: az Ozzy-t övező mítosz nem vesztette el fényét — olyannyira nem, hogy talán még egy kis költségvetésű, ám annál ígéretesebb játékot is el lehet adni vele.



Stílszerűen a program sztoriját is a Madmen életútja inspirálta: az alaptörténet ugyanis Fraewyn királya, Ozzy három reinkarnációja körül bonyolódik, melyek a valódi Ozzy karrierjének fentebb bemutatott sarkalatos pontjaira hajaznak. Ennek megfelelően a Black Skies világa is három frakcióból áll.



Pariah a fekete mágia táptalaja, halállal átitatott vidék. Ezen birodalom katonái őrültekből, bűnözőkből, Fraewyn kitaszítottjaiból verődtek össze, hátasaik szárnyas démonok, élőhalott sárkányok, és bűvigével fogva tartott elementális teremtmények.

Chrysalis az elferdült emberi tudomány, a kémia és a mágia fellegvára, ahol előszeretettel kombinálják a legyilkosabb és leghatékonyabb lények génjeit, hogy minél veszélyesebb harcosokat és szárnyasokat hozzanak létre — mutáns, repülő szemgolyókat, és rinocéroszbőrű sárkányfélékat.

Virtwyn a nemes és dicső harcosok birodalma. Harcosai a sárkányok mellett a rég múlt idők mitikus lényeit, a griffeket használják hátasul.

A játék maga egy afféle fantasy légiharc szimulátor, amelyben a választható 24 hátas egyikének nyergében vívhatjuk meg a harcunkat Fraewyn trónjáért. Minden egyes lény saját, személyre szabott tulajdonságokkal rendelkezik: van, amelyik vastag páncélzatú, lomha, de brutális erejű, de persze olyan is akad, amely nagyon fürge, ám sérülékeny és igencsak gyengécske. Persze minden egyes lénynek sajátos mozgás-animációja van, nem beszélve a szintén személyre szabott elsődleges és másodlagos támadásokról, és az elmaradhatatlan speckókról, amelyek így együtt már igencsak megnehezíthetik a választást a lények közt. Lassan már kezdek



kifogyni a helyből, de azért azt még gyorsan elsorolnám, hogy mintegy 30 egyjátékos küldetésre számíthatunk (frakciónként tízre), amelyek mind egy-egy Ozzy nótára épülnek — pl. a Steal Away the Night nevezetű misszióban egy halom Virtwyn harcost kell megakadályoznunk abban, hogy lenyúlják a Lélek Kristályt.

A játék multiplayer aspektusára sem lehet panaszunk, ebben a módban maximum 16-an mérhetjük össze erőnket — jó hír leendő PS2 tulajoknak hogy ők osztott képernyős játékmóddal is gazdagodnak majd, míg mi be kell érjük az Internet és a LAN adta lehetőségekkel.

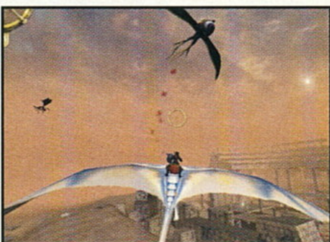
A játék 3D megjelenítéséért az RFE engine szolgál, amely egy soha meg nem jelent játékhoz kifejlesztett motor, és bár már két éves, a screenshotok alapján ma is megállja a helyét.

A Black Skies jelen pillanatban 70%-ban készen áll, így az elkövetkezendő pár hónapban remélhetőleg már az alpha verzióval is találkozhatunk. Már csak egy tőkeerős kiadóra lenne szükség, aki felkarolja a vége felé járó projektet — no meg arra, hogy a Black Skies ne jusson a Talonsoftos Flying Heroes sorsára.

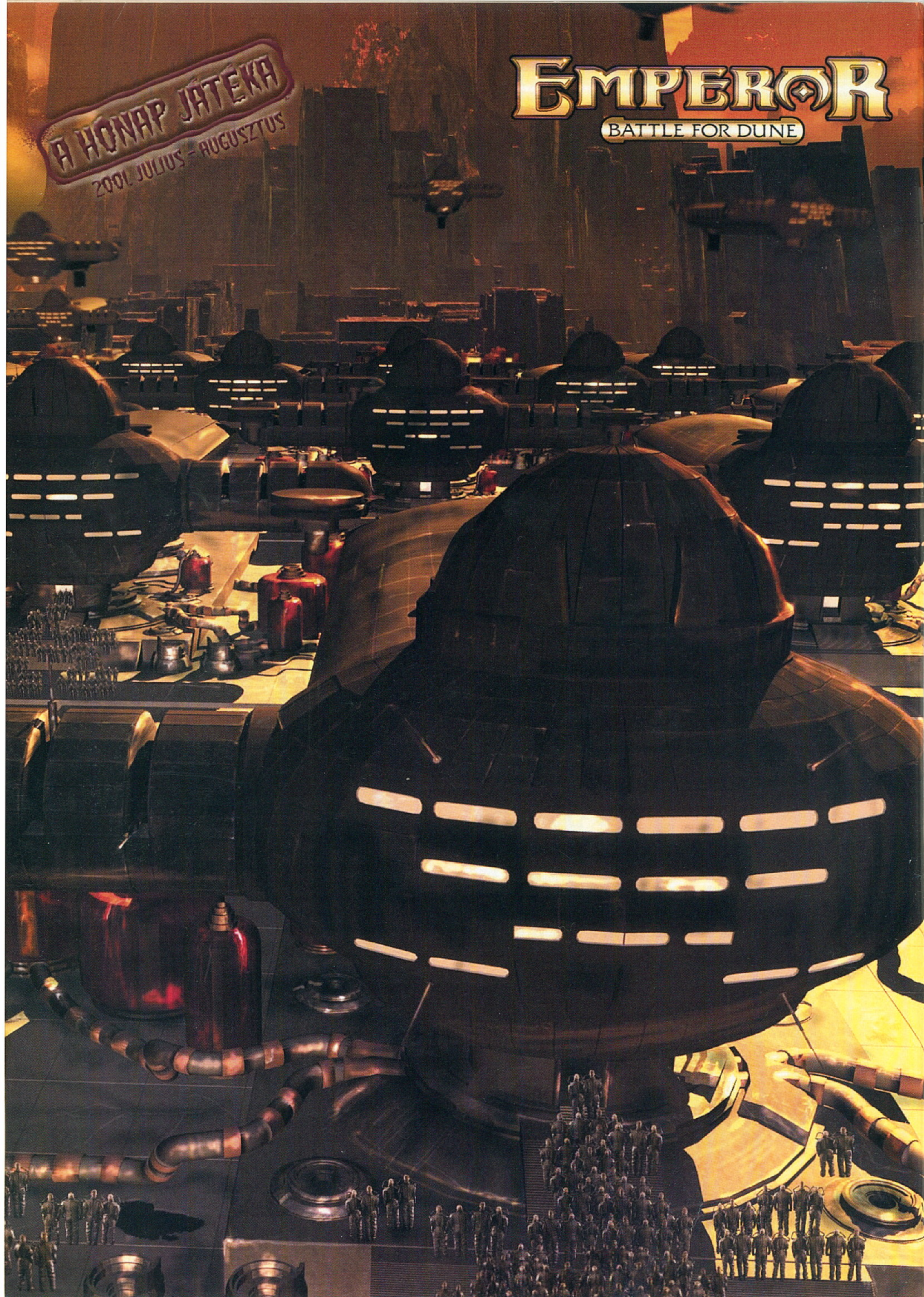
Kár lenne érte...

VargaB.





web: *www.irock.com*
fejlesztő: *iRock Interactive*
kiadó: *—*
megjelenés: *2002.*


A HÓNAP JÁTÉKA
2001. JÚLIUS - AUGUSZTUS
EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

EMPEROR Battle for DUNE

Ahány Ház, annyi szokás

A kezdet mindig törékeny és gyenge. A 10191-es esztendőt írjuk. Az ismert világegyetemet IV. Shaddam, a Padisah Császár kormányozza. Ezen idők legnagyobb becsben tartott anyaga univerzum-szerte, a fűszer. A melanzs. A fűszer meghosszabbítja az életet. A fűszer kiterjeszti a tudatot. A fűszer elengedhetetlen az űrutazáshoz. Az Űrliga és navigátorai, akik 4000 év fűszer-mutáción mentek keresztül, a narancsszínű fűszer-gázt használják, amely lehetővé teszi számukra, hogy meghajlítsák a teret. Mely által elutazhatnak az univerzum bármely pontjára... anélkül, hogy elmozdulnának.

Ó, igen. El is felejtettem mondani: a fűszer csak egyetlen bolygón lelhető fel az univerzumban. Egy elhagyatott, száraz, sivatagos planétán. Elbújva a sivatag kősziklái között egy embercsoport él, akik Fremeneknek nevezik magukat, és akik hosszú-hosszú ideje őrzik a jóslatot, mely szerint egyszer eljön egy ember, egy messiás, aki majd elvezeti őket az igaz szabadságba. A bolygó neve Arrakis, más néven Dűne.

A mozifilm prológusánál nem is lehet hatásosabb bevezetőt találni az alant bemutatásra kerülő játékhoz. A Westwood kilenc év — te jó ég, ez a számítástechnika történetében szinte egy egész generáció — és egy óriási tavalyi fiaskó elkövetése után újra első nagy sikeréhez tér vissza. Jelentem a Dűne, mint főnixmadár születik újjá hamvaiból, 2001-ben fényesebben tündököl, mint valaha. A real-time stratégiák egyik legnagyszerűbb képviselője jött el közénk, hogy megmutassa mi a jövő, hogy átvegye az uralmat a játékpiacon, mint Paul Muad-Dib a császárság fölött.

A császár halott, trónja üresen áll. A három leghatalmasabb Ház küzd a hatalomért, a hatalom kulcsa pedig az Arrakison kitermelt fűszer. Az Atreides, a Harrkonnen és az Ordos Házak nagy erőket mozgósítanak, a lehetőség - hogy melyik oldalt segítsd a győzelemre - rajtad áll. Vagy bukik...

A fűszer nem apadhat el!

Az Emperor négy CD-n terpeszkedik. Az első tartalmazza magát a játékot, ezt kell felinstallálni, míg a többin a Házak filmbejátszásait és zenéit lelhetjük fel. Ha meghoztuk döntésünket - tudniillik melyik oldalt preferáljuk -, már indulhat is a mozi. Hosszú, jó minőségű filmbejátszásokra készüljünk fel, különösen az Atreides Háznál!

Mentátunk agymosása után a sivatag közepén találjuk magunkat, a kamera szép látványosan zoomol az egységeinkre, egy pillanat alatt felmérhetjük: izmos motorral és lenyűgöző grafikával találjuk szembe magunkat. Mind a színek, a textúrák kidolgozottsága komoly munkáról tanúskodik, a fiúk beleadtak apait, anyait. A CTRL + kurzorbillentyűk segítségével most akkor nézzünk szét egy kicsit jobban is... Igen! A háromdimenziós megjelenítés is csillagos ötöst érdemel! Végre lehet a Dűnében is kedvünkre tájolni a látványt, méghozzá pofonegyszerűen.



▲ Csókolom, a Pistike kijöhet játszani?



Mit pofonegyszerűen, talán ez az eddigi egyik legjobb megoldása a nézet változtatásának, hiszen akár csata közben is precízen, szinte időveszteség nélkül állíthatjuk a kameraállást kedvünk szerint. Azt talán már mondanom sem kell, de billentyűről is lehet scrolloztatni a képernyőt. Nagy rákfenéje volt ez még a Dűne 2000-nek, de ez itt már természetes — szerencsére.

Ha már az irányításnál tartunk, aki már játszott valaha RTS-el, azonnal tudni és érteni fog mindent, olyan egyértelmű. Aki pedig még nem, annak ezt a játékot ajánlom, hogy elsajátítsa a kezelést. Minden, ami kell, látható a képernyő jobb oldali menüjén, szép, egységes dizájnba foglalva, talán csak az épületek fejlesztését jelentő menü lett egy kicsit jelentéktelen rögtön a térkép alatt, de egy idő után úgyis állandóan ezt fogjuk kuksizni. ☺ Sajnos azért nem minden tökéletes. Itt is ki tudunk jelölni számokra osztott csapatokat a CTRL-lal, de az istennek sem ugrik vissza rájuk a nézet, ha máshol vannak, ez pedig szinte állandó hiányérzet a Stracrafthoz képest.

Felejtsük el a korábbi játékban megismert épületeket és egységeket, az Emperorban minden teljesen megváltozott - méghozzá az előnyére. Az építkezés most is csak a sziklás talajra engedélyezett (az épületek letétele előtt a forgatáshoz nyomjuk az „i"-t és toszogassuk az egeret), de nem szükséges a talapzat előkészítése. Szép nagyok a házak, pontosabban arányosabban kissebek az egységek, de a zoom segítségével egész szépen kinövik magukat.

A gyalogosoknak éppen csak az arcuk nem látszik, de vakaróznak, csetlenek — botlanak, sétálnak, futkosnak, halálukkor pedig pontozható piruetteket mutatnak be. A súlyosabb egységek (főleg az Atreideseknél a lépegetők, ezek Star Wars stílusú beütést kaptak, a Harkonneneknél egy kicsit Red Alertest) nagyon szépek és a mozgásuk is eltalált, érezhetően súlyuk van. A robbanások lélegzetelállítóan színpompások és nagyok.

Egyetlen, ami nem volt túl meggyőző az a féreg. Igaz, hogy nagy villámlások közepette jelenik meg, de egy kicsit igénytelenre sikeredett. Mármint a kicsi, ami bőven bekapja az aratókocsit. A nagy, az jó. Azt csak egyszer láttam, úgy megijedtem, hogy elég is volt belőle. Csak pár tankomat vitte el, de bármilyen szép... hát, az tényleg egy élmény, ha felbukkan.

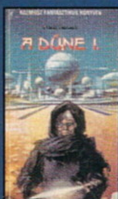
Nos, az Emperor számomra legszimpatikusabb eleme, a rendkívül gyors játékmenet. Ezt a gyakorlott játékosok az első néhány pályán biztosan észreveszik - jól lehet ezt majd kamatoztatni a többjátékos üzemmódban. A kíméletlenül gyors lerohanásokról beszélek, amit még közepes nehézségi fokozatban is frankón bevált. A legtöbb pálya nem tart tovább öt — tizenöt



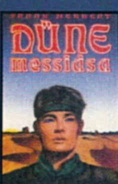
▲ Spice Up Your Life!



A regények



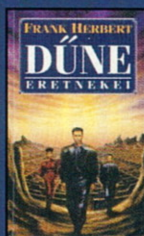


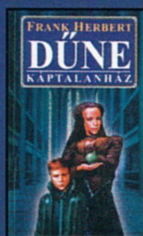


Frank Herbert 1986-ban hunyt el, hatvanöt éves korában, miután rövid ideig rákkal kezelték. Hatásos kis listát hagyott hátra regényeiről, közöttük a legsikeresebb hat kötetes sorozatot, amit Dűne-ciklusként ismerünk.
A politikai intrikák egy jövőbeli univerzumban mindennaposak, akárcsak a különleges vallások. De Herbert ezt a két szálat egészen új elemekkel ötvözte — elsősorban a sivatagos Dűne ökoszisztémájával a középpontban — és ezzel valami olyasmit alkotott, ami felülmúlta az egyes részeket. Tömény, komplex mű a sorozat nyitódarabja, mely meghálálja a figyelmet és a negyedik, ötödik olvasásra is lenyűgöző. Ez nem mondható el a sorozat második darabjáról, a Dűne Messiásáról, különösen a magyar kiadás fordítása és első kiadása minősége sikeresdett harmadosztályúra.
A Dűne gyermekei 1976-ban a jelenik meg, hét évvel a Messiás után. Ez a mű, melynek szereplői Paul gyermekei, amolyan prológusféle a Dűne istencsászárához. '76-ban mindenki azt hitte, a Dűne trilógia befejeződött. Ehhez képest még három regény, a Dűne Istencsászára, a Dűne eretnekei és a Dűne káptalanháza jelent meg. Tovább folyik a cselszövés, az intrika. II. Létó az Istencsászár háromezer-ötszáz éves uralkodása után a Dűne eretnekei még egy évezredet fog át. Ez talán az eposz legkomplexebb darabja, Herbert írásművészete itt már filozófiai magasságokba emelkedik. A Káptalanházban a menekülő Bene Gesserit egyik utolsó bolygóján a homokférgek tenyésztésébe kezd, újra megteremtvén a rég elpusztult Arrakist. Az utolsó fejezetben feltűnő szereplők, két ismeretlen, szinte isteni hatalommal rendelkező lény az egész regényfolyam mondanivalóját helyezi teljesen új megvilágításba, a válaszok helyett újabb, még zavaróbb kérdések merülnek fel... Mégis, a ciklus éppen emiatt befejezettnek tűnik.
Herbert fia szerint apja készült a Dűne 7 megírására, de halála megakadályozta ebben. Brian felkérésére Kevin J. Anderson, akit Star Wars regények írójaként is ismerhetünk, nemrégiben befejezte az előzmények — trilógiát, melyek a három legnagyobb Házat mutatja be. A Dűne — Atredies Ház nemrégiben megjelent magyarul is.









percnél, ha az elején meg tudjuk fogni az ellenfelet. A csata egy épületen áll, vagy bukik, a Construction Yardon. Ha ezt kilövik, az ellenfél nem lesz képes több épületet felhúzni, csak idő kérdése a vég, és mint mondom, egy gyors támadással az elején, akár a kezdő csapatokkal, már nyert ügyünk lehet.

A fűszer termelése teljesen automatikus, a lehető legkevesebb energiát kell a betakarítás menedzselésére pazarolni. Csak elég egy — két további kocsit és légi vagont legyártani, upgradelni a fűszergyárat, hogy több helyre is be tudjanak állnia az aratók. A többit maguktól elvégzik a gépek, még csak a fűszermezőket sem kell megkeresnünk.

Ha megnyertük az első pályát, Arrakis térképe tárul elénk. A három Ház felségterülete látható itt. Általában négy terület közül választhatunk, melyiket is támadjuk meg. A homokviharok dúlta térségek időlegesen elérhetetlenek. Cél: az ellenfél főbázisát elérni. Ezt tehetjük kényelmesen, felprédálva az összes területet, de tarthatunk egyenesen, felé is. De ne feledjük: ha nyertünk, az ellenfelek taktikai köre jön, amikor lehetséges, hogy minket támadnak meg. Ilyenkor két lehetőség közül választhatunk: a védekezés és a... Katona! Küzdj mindhalálig!



▲ *Íme egy kései Thunderbird*

Ha elértük az ellenfél főbázisát, és le is nyomtuk, azonnal követjük anyabolygójára, hogy az írmagját is kipusztítsuk az átkozottnak. Ha netán ez is sikerülne, szörnyű információk birtokába kerülünk. Rögtön vissza kell térni Arrakisra, egy minden eddigi féregnél hatalmasabbat láttak, méghozzá valamelyik Nagy Ház irányítása alatt...

Minél nehezebb fokozatban játszunk, annál több váratlan esemény generálta kihívással kell szembenéznünk. Egy bázison belül kell kiszabadítani a társainkat (ezek látványvilága a nagyszerű Incubation-re emlékeztet), vagy valamelyik Kisebb Ház megtámadja szülőbolygónkat, míg mi az Arrakison hódítunk...

Apropó szövetségesek. Egy — egy megtámadott területen jelentkezhetnek a szövetségesek. Ha felhasználjuk ajándékaikat, vagy például megmentjük őket a pusztulástól, a későbbiekben is jelentkezni fognak. Érdemes a Fremeneket vagy a Sardaukarokat vagy... tulajdonképpen a legjobb, ha minél több szövetséges ház áll, mellettünk, hiszen mindegyik potenciális erőforrást jelent!

A portéka

Agamemnon fiai: Homérosz Iliászából ismert görög hős leszármazottai a Caladanról származnak, erről a gazdag, prosperáló bolygóról. A caladani emberek olyan egészségesek, mint planétájuk. Büszkék, bátrak és békeszeretők, vezetőjük Létó herceg. A hadsereg abszolút lojális vezéréhez, ez teszi őket többek között az egyik leghalálosabb hadsereggé az Univerzumban.

Ezek az értékek dühítik leginkább ellenfeleiket, különösen a Harkonneneket, de fel is keltik a lehet-

Bene Gesserit

A Butleri Dzsihad után uralkodó legfőbb és legmaradandóbb három szellemi-fizikai iskola egyike.
Célja hogy lelki-testi képzéssel nyújtson, elsősorban nőknek. Ellenségeik boszorkányoknak is nevezik őket, mert képességeik mind a harcban, mind mások manipulációjában szinte emberfeletti. Majdhogynem teljes mértékben uralják elméjüket és testüket, sőt hatalmukban áll a Hang használata, mely segítségével bármire rávehetnek bárkit. Szövetségük behálózza az egész ismert univerzumot. Céljuk egyfajta fajnemesítési program, melynek során a legértékesebb emberi vérvonalakat tökéletesítik évezredeken (!) keresztül.
A program végső állomása a Kwisatz Haderach megteremtése, egy hímnemű szuperlény világra segítése. Ez a kifejezés olyasmit jelent, hogy „aki egyszerre sok helyen lehet”. Egyszerűbben fogalmazva egy olyan ember volt a céljuk, akinek a szellemi ereje lehetővé teszi a magasabb rendű dimenziók fölfogását és fölhasználását.
Az Arrakis-incidensnél tervük kudarca már előre látható. Ettől kezdve hatalmuk egyre gyengül. Az Féreg-Istencsászár uralkodása után a feltörekvő Tiszteletreméltó Matrónák végleg megtörik hatalmukat.



séges szövetségesek figyelmét, így a Fremenekét. A legütőképesebb fegyvereket az Atreides Háznál a különleges Ornithopterekből álló légierő és megbízható gyalogság jelenti. A háború megnyerését mégis megingathatatlan harci szellemük és tiszta jogalapjuk az Arrakisra jelenti.

Az Atreides Ház oldalán küzdeni jó érzés volt. Kisöpörni a tisztátlan és beteges ellenfeleket a bolygóról, megteremteni az igazságos békét nagyszerű. Légierejük egy-két döntő pillanattól eltekintve nem befolyásolja igazán a harcokat, ugyanis rendkívül drága, ezen kívül egészen könnyen levadásszák az ellenséges légelhárító ütegek, de még a rakétavetővel felszerelt gyalogos csapatok is.

Jelentős ütőerőt képeznek viszont a Minotauruszok. Ezek a nehézpáncéllal és négy rakétavetővel felszerelt lépegetők egész csapatokat képesek a túlvilágra küldeni, különösen nagy távolságból.

Könnyűlépegetőkkel és néhány géppuskással megtámogatva nehéz őket megállítani.



Boldog családi kör: A csontig letarolt, kiégett és mérges gázokban fuldokló Giedi Prime iparbolygó a Harkonnen Ház otthona. Az itt élő emberek legfőbb jellemvonása a kapzsiság, félelem. Lelkiismeret-furdalás nélkül eladnák a saját anyjukat is. A Ház neveltetésének két alappillére a félelem és a terror. Ebből a két diszciplínából következő eshetőségek lebegnek a Harkonnen-katonák szemei előtt: vagy meghalsz a csatamezőn, vagy pedig hosszú, fájdalmas halál vár rád a kínzókamrák mélyén... És míg kegyelemért nyöszörögsz, a ta-báró emeli rád a poharát, mosolya félelmetesebb, mint a szerszámok, amikkel segédei közelítenek feléd.

Ezt a házat egyetlen fő cél vezérli, beteljesíteni a kanly-t, vagyis a rituális vérbosszút az Atredies-házon. Mellékesen pedig megszerezni az uralmat az Arrais fölött.

A Ház egységei minden kétséget kizáróan embertelenül brutálisak. Egytől egyig minden gépezet képes a gyalogosok eltaposására, ami sokszor sokkal hatásosabb, mint viszonozni a tüzüket. A Buzzsow, egyik legalapvetőbb egységük például, két könnyű golyószóróval és egy hatalmas körfűrésszel rendelkezik, ami nem csak az ellenfél embereit, de a fűszermezőket is könnyedén felprédálja... Leghatalmasabb monstrumuk a Devastator: már maga a gigantikus robot látványa is félelmet kelt az ellenség soraiban, ha pedig elkezd tüzelni plazmaágyúiból, könnyedén végez bármelyik ellenfelével. Ha mégis szorulna a hurok, a Devastator kapitánya túlmelegítheti a gépezet atomreaktorát, egészen a... Hősiessége örökkön él bajtársai emlékezetében. Egyetlen hátránya lehetetlen lassúsága, de ezt egyszerűen egy hozzárendelt légi vagonnal tudjuk kompenzálni. Méltó ellenfele lehet egy kisebb Shai-huludnak is!

Kígyók között: Míg az előző két Nagy Ház ismerős a regényekből, az Ordos már tisztán a fejlesztők ötletein alapul. Ez a Ház a hatalmas kiterjedésű, jéggel borított és barátságtalan Sigma Draconisról ered. Mindezek ellenére nem csüggedő akarattal mérhetetlenül gazdag birodalmat építettek fel, ami a kereskedelemre és a csempészetre alapul. A távoli bolygó egyik erőssége éppen ebben rejlik — a titoktartásban.

Vezetőik az Univerzum arisztokratái, évszázadok óta élnek elmélyülve a titkokban és a spekulációkban. Kémeik mindenhol megtalálhatók, de senki sem tudja kik azok, ha mégis sikerül egyet



▲ *A méretes Shai-Hulud*

Fogalomtár

Arrakis: a Dűne néven ismert bolygó a Canopus harmadik bolygólya

Butleri Dzsihad: a Liga előtt, 201-től 108-ig tartó keresztes hadjárat a számítógépek, a gondolkodó gépek, és a tudattal rendelkező robotok ellen. Legfőbb parancsolata megmaradt az O.K. Bibliában is: „Ne készíts gépeket az emberi elme hasonlatosságára!”

Cirkoruha: az Arrakison feltalált, az egész testet fedő öltözék, amelynek mikro szendvics szövete egyrészt a hő leadást, másrészt a testből távozó nedvesség szűrését és visszanyerését végzi el.
A visszanyert nedvesség a gyűjtőzsebekből a csöveken át kiszívható

Doboló: rövid karó a végén rugós kereplővel. Homokba szúrva, majd elindítva a „dobolást”, odacsalja a shai-huludot

Fedaykinok: halálra szánt Fremen önkéntesek. Történelmi jelentése: olyan csoport, amely meggátolja a törvénytelenséget, akár élete árán is

Fremenek: az arrakaisi szabad törzsek, a sivatag lakói a Zenszuni Vándorok maradványai (az impérium nagyszótára szerint: homokkalózok)

Fűszerkovász: gombatelepszerű burjánzás, amely akkor jön létre, amikor a kismesterek testváladéka vízzel érintkezik. Ilyenkor kerül sor az arrakisi fűszer jellegzetes kitörésére, melynek során a föld mélyében lévő anyag helyet cserél a felszínivel.
Ez a massza a napfény hatására átalakul melanzsá

Ház: egy bolygó vagy bolygórendszer uralkodó dinasztiája, vagy klánja

Ibadszem: a nagymértékű melanzsfogyasztás jellegzetes következménye, a szem szaruhártyájának megkékülése. A mélykék szín a teljes melanzsfüggőség jele

Kwisatz Hederach: „Az Út Lerövidítése”. Ezt a nevet adta a Bene Gesserit az ismeretlennek, akit genetikai úton akartak létrehozni, annak hímnemű Bene Gesseritnek, akinek lényéhez szervesen hozzá tartozó mentális ereje át tudja hidalni a teret és az időt

Melanzs: a „fűszerek fűszere”, amelynek az Arrakis a kizárólagos forrása. A főként öregedés gátló hatásáról ismert szer kis adagokban szedve enyhe hozzászokást okoz, nagy adagokban (70 kg testtömeg esetén napi két gramm fölött) súlyosat. Muad-Dib saját bevallása szerint a fűszernek köszönhette prófétai képességeit. A Liga navigátorai hasonlóan nyilatkoztak.
Egy dekájának ára az Impérium piacán eléri a 620000 solarist is

Mentát: az Impérium legmagasabb szintű logikai tevékenységre kiképzett alattvalója, „emberi számítógép”

Sapho: nagy energiatartalmú folyadék, amelyet az Ecacon termő sövénycserje nedvéből nyernek ki.
Főleg a Mentátok fogyasztják, akiknek, állításuk szerint, fokozza a szellemi tevékenységüket.
A rendszeres fogyasztástól mélyvörös foltok keletkeznek az ajkakon és a száj nyálkahártyáján

Shai-Hulud: az arrakisi homokféreg, a sivatag „nagy öregje”, az Örökkévalóság Apó”, „a sivatag nagyapja”.
Figyelemreméltó, hogy ez a név, ha nagy kezdőbetűvel írják, vagy meghatározott hangsúllyal ejtik ki, az ősi fremen hit földistenségét jelenti.
A homokférgek óriásra megnőnek (a sivatag mélyén 400 méternél hosszabb példányokat is látni), és igen hosszú életűek, hacsak nem végez velük valamelyik társuk, vagy nem fulladnak vízbe, ugyanis a víz halálos méreg számukra.
Az Arrakis felületét borító homok nagy része minden valószínűség szerint az ő művük



Az Űrliga

A Butleri Dzsihad után uralkodó legfőbb és legmaradandóbb három szellemi-fizikai iskola második legjelentősebbje.
A császári naptár kezdete az az időpont, amikor a Liga átvette az egyeduralmat az űrutazás, az űrszállítás, valamint a bolygók közötti bankműveletek között.
A Liga képes egyedül a mélyűrben közlekedni hatalmas hajó és navigátorai segítségével. Óriási összegeket kérnek a szállításért, csak a leggazdagabbak fizethetik meg őket. A Harkonnenek dűnei inváziója, ami kétezer hajó odaszállítását jelentett, fűszerkitermelésük hatvan évének teljes nyereségét jelentette, ami nem kevés, ha tudjuk, ez a legértékesebb anyag az univerzumban.
A csillaghajók folyamatosan járják az űrt, csak a itt-ott állnak meg, a ki- és berakodás miatt. Hajóik fedélzetén tilos az ellenségeskedés, még az is elképzelhető, hogy az Arrakisra érkező ellenfelek ugyanazon gigantikus hajó gyomrában utazzanak szükségszerű békességben egymás mellett, míg le nem érnek a bolygófelszínre.
Az űrutazás képességét a Liga navigátorai birtokolják. Ezekről a lényekről nagyon keveset tudni, miután megkezdték a kiképzésüket, sohasem térhetnek vissza az emberek közé. Ez egyesek szerint a testi torzulásaik miatt szükséges, egy kifejlett navigátor már teljesen levedli emberi alakját, feje koponyája döbbenetesen nagyra duzzad, végtagjai teljesen elcsökevényesednek. Állandó narancsszínű melanzsgázban fürdenek, kapcsolataikat a külvilággal a ligaügynökök ápolják.
A navigátor képes elméjének hatalmával kifürkészni az univerzum távoli pontjait, az űrhajó generátorait befolyásolva meghajlítani a teret. Mintha a papírlap két végét összehajlana, egy szempillantás alatt az űr egy más részébe kerülnek. Vannak, akik ezt így nevezik: „Utazás mozgás nélkül."

beépíteni közéjük, viszonzásul kettőt rejtenek az ellenfél soraiba. Vezetőjük egy névtelen, csak félig ember figura, a cselszövés és az ármány úgy veszi körül, mint a testéből sarjadó létfenntartó kábelei. Mindaz, amit a bolygó visszavonultan élő vezető rétegéről tudni lehet, hogy bevetnek minden különleges technológiát, amelyektől az Arrakis uralmát remélik. Az Ixtől vásárolt harci gépezeteik segítségével próbálják ellenfeleiket eltiporni. Mivel a lojalitás pénzért nem megvásárolható, az Ordos harci potenciál nem mérhető a többi házhoz, de tartogatnak kellemetlen meglepetéseket.

Az Ordos Ház minden egysége rendelkezik egy változó teljesítményű védőpajzzsal, és ha ez nem lenne elég, a harci gépek önjavítóak, méghozzá nem is túl lassan szívják vissza magukat: általában elég két átlagos harc közötti szünet, hogy a sérült gépek teljesen megjavuljanak.

Legtöbb egységük hihetetlenül gyors, folyjék a harc bárhol, az Ordos egységek gyorsan odaérnek. Legfőbb erejük mégis a szabotázsakciókban és az öngyilkos küldetésekben rejlik. Repülő kamkiaze egységük a legerősebb épületeket is a földig rombolja... már ha sikerül eljutnia odáig.



▲ *Kár, hogy a pirosakkal nem én vagyok...*

Szövetséges Házak

Ix: Ez a fasiszta ideológiájú ház a speciális, rémisztő technológiájáról híres — amit elad bárkinek, feltéve, ha jól megfizeti. Kihasználva, hogy az Arrakis most egy bolygóközi háború kellős közepébe csöppent, ők is beszállnak, legfőbb céljuk a haszonszerzés. De a profit nem oszlik szét a társadalmuk között, hiszen a gyárakban dolgozó, mesterségesen előállított tömegeknek nincs rá szükségük, a pénz csak a technokrata elithez jut el. Ix Háza nem alacsonyodik le a Dűnéért harcolók értékrendjéhez, nincs hit vagy kötelezettség, csak a haszonból származó jutalék. Sokan utálják őket, főleg a Fremenek és a Sardukarok, mivel elnőiesedet puhányoknak tartják őket, ellenben Ix a brutális harcosokat tartja primitívnek.

Ix két jelentősebb gépezetet ajánl fel a csatákra. Egy hologram projektorral felszerelt tankot, ami összezavarja az ellenfeleket tév-képeivel és egy számazföldi, mechanikus medúzát, ami a kijelölt célpontot rongálja jelentősen.

A Fremenek: Az Arrakis sivatagában edződött népet számos viszontagság és az életben maradásért való küzdelem faragta kemény harcosokká, talpraesetté és alkalmazkodókká. Imádatuk — és félelmük — tárgya a gigászi homokféreg, mely keresztül-kasul fúrja magát a bolygó homokjában. Csakúgy, mint a Shai-hulud, ők is jobban szeretnek a föld alatt rejtőzni, föld alatti barlangjaikban, titkos oázisokban, várva az időt, amikorra elég víz gyűlik össze, hogy megváltozhasson a Dűne éghajlata.

Az Atreides Ház szövetségeseként megmutatják igazából mire is képesek, vad és elszánt harcosok, akik igazi ütőkártya lehetnek a betolakodó két másik hatalom ellen.

A Fremen gyalogság szinte elpusztíthatatlan. Álcájuk miatt nehéz észrevenni őket, fegyverzetük kiváló. Mesterlövészeik nagy távolságból kilövik az ellenséges gyalogságot, a szónikus puskákkal felszereltek pedig komoly gondot okozhatnak még egy nehézpáncélos egységnek is!

A Sardaukarok: A Selusa Secundus császári börtönbolygón képzett fanatikus harcosok harci kódexe a következő: egy ember a bátorságban és a fegyveres képzettségekben elért jártassága alapján mérettetik. Igaz, hogy most nem ül uralkodó a császári trónon, de vallásos ideológiájuk és harcra kondicionált tudatuk terrort kelt a csatamezőkön.

Méltán tisztelik ellenfeleiket, így például a Fremeneket és az Ixet, amit egy túlhaladott kultúrának tartanak. De az ellenfelek ellenfelek maradnak, elég kicsi az esély arra, hogy a Sardaukarok megváltoztassák néze-

A Dűne játékok

Dune: Az első számítógépes változat stratégiai elemekkel ötvözött kalandjáték a távoli múltból, egész pontosan 1992-ből. Óriási világsiker, mind kidolgozottságában, mind grafikailag, mind pedig játszhatóság tekintetében az egyik legnagyszerűbb játék volt kortársai között. Megvan még valakinek? Mi akkor 93 %-ot adunk neki. ☺

Dune II: A Westwood játéktörténelmi alkotása egy évvel később. A játék megteremti a real-time stratégia műfaját. Éveken keresztül lopkodják a game ötleteit, de csak jóval később sikerül a Starcraftnak és az Age of Empiresnek letaszítania a trónjáról. Az 576 KByte akkori értékelése 97 %.

Dune 2000: '99 októberében, hat évvel később a Westwood piacra dobja a Dune II grafikailag feltupírozott változatát. Mivel a játék motorján bevallottan nem akartak változtatni, csak enyhe grafikai finomítás és néhány átvezető animáció került újonnan a játékba, minek eredménye az egyedül csak a kiadó által előre nem látott óriási bukás. CoVboy dühödt kifakadásai közepette 67 %-ot szavazott neki. Szerintem elnézően.

Emperor — Battle of Dune: másfél évvel a '2000 után a fejlesztők megpróbálják lemosni a szégyenfoltot. Jelentem sikerült!

Frank Herbert's Dune: a Cryo gondozásában az év vége felé jelenik meg egy Tomb Raider szerű, mangásított grafikájú akció-kaland game. A neten már sokan közkincsé tették neheztelő kritikájukat az előzetes képek alapján. Mi azért izgatottan várjuk.





▲ *Már hiányoltam az időjárást, de nagyon!*

teiket, és fegyverszünetet kössenek a Fremenekkel. Vagy talán mégis van rá lehetőség?

A császári rohamosztagosok is jelentős harci potenciállal rendelkeznek, a nehézgéppuskások rövid idő alatt learatják az ellenfél gyalogságát, legyen az akár többszörös túlerőben, a lézerfegyveresek pedig a járműveket alakítják át serényen tésztaszűrővé. Nem mellékes, hogy többször annyi sebzést kibírnak, mint bármely más gyalogos egység.

Az Űrliga: A fűszer gázában tenyésző navigátorok képesek egyedül az űrutazásra. Monopolhelyzetüket kihasználván megpróbálnak minél előnyösebb helyzetbe kerülni az Arrakison folyó harcokat kihasználva. Nem csak egy űrállomást, egy kihelyezett erődítményt, de az egész bolygót szeretnék a befolyásuk alatt tudni. A Liga szövetségével hatalmas rombolóerejű ágyúkat lehet felállítani, ami komoly gondokat okoz az ellenfeleknek.

Bene Tleilaxu: A Ház vezetői háborodott vallási fanatikusok, akik szüntelenül a gonosz gépek hatalma ellen prédikálnak. Így a Tleilaxu tudománya elsősorban a biológiai kísérleteken, génmanipulációkon, új fajok tenyésztésén alapszik. Kedvelik a klónozást és a halottak újraélesztését. A Ház technológiája legalább annyira torz, mint a vallásos hitük egy szent háborúban, ami kitörli az összes gépet az Univerzumból.

Ellenfeleik a legkülönfélébb okok miatt utálják őket: az Ix gazdasági konkurenciának tekinti őket, a Saradukarok mert megszentségtelenítik a sírokat, a Fremenek undorodnak a borzalmas kísérleteiktől. De a Ligával viszont szövetségben állnak, tudván, hogy a közeledő Dzsihad őket igazolja majd. A Ház mutáns zombijai minden megérintett gyalogost saját képükre formálnak, a biológiai tankjuk lárvaköpése is hasonlóan hat... járművekre.

Tippek, trükkök, huncutságok

— A védelmi vonal a magaslaton kezdődjön a gyalogsággal, felderítők, mesterlövészek, ilyesmi, második vonal a tankok, leghátul a nehézlövegek. Mindez magaslaton, így távolabbra tudnak tüzelni és az ellenfél is nehezebben kapaszkodik fel az emelkedőkön.

— A gyalogsággal érdemes kihasználni a kisebb sziklákat, sáncokat, védműveket, nagyobb lesz a páncéljuk és a járművek sem tudják eltaposni őket.

— Óvakodjunk az azonos típusú egységekből álló csapatoktól, nagy lehet a szívás, ha a lépegetőinket kikészíti pár gerilla Fremen, pedig pár nehézgéppuskás kihúzhatna minket a csávából.

— A fejlesztett légi vagon nem csak a mi, de az ellenség egységeit is fel tudja kapni a levegőbe! Szórakozzunk kedvünk szerint. ☺

— Érdemes egy - két őrszemet állítani a bázis bejárataihoz, olcsók, fegyvertelenek, de nagy területet látnak be és felfedezik a lopakodó egységeket is.

— Ne hagyjunk nagy tömegben egységeket, különben ők lesznek a pálya bármely területére ható szuperfegyverek kedvenc célpontjai (ezeket a fegyvereket a palota megépítésével lehet kiváltani).

— Készüljünk fel a lerohanások ellen már rögtön a küldetés elején. Néhány specialista gyalogos elég is lehet.

— Az egységek fejlődnek, nőnek a harci értékeik, vigyázzunk rájuk ezért. Egy kiképzett csapat tényleg sokkal hatásosabb, mint a zöldfülűek.

Összhatás

Az Emperor nagyszerű RTS. Profi munka minden szempontból, bízom benne, hogy a kellően agresszív és pergő játékmenet miatt a többjátékos módban is megnyeri a tetszését, akár még a Starcraft-fanatikusoknak is.

Ennek egyetlen komoly hátránya lehet, az pedig az izmos gépigény. Sajnos százkilencvenkét mega RAM és a TNT elsőgenerációs 16 megás videó kártya nem volt elég az utolsó, nagy pályákra. A szaggatás egyre elviselhetetlenebb lett, bármilyen kicsire is vettem le felbontást. Azért lehet, hogy ezt már egy egyszerű javító patch is orvosolni fogja.

- Balage -

Filmek

A mozifilm 1984-ben készült az extravagáns elképzeléseiről híres David Lynch által. Ha egy mondatban kellene jellemezni a 137 perces nagyszabású sci-fit, akkor azt lehet mondani: nem jó. A film tényleg nem lett sikeres, kiváltképp a regény rajongóinak körében. Lynch saját forgatókönyvét használva tömörítette a majd' hétszáz oldalas művet, messze nem elég a két óra, folyamatos narrátori megjegyzésekkel kellett telitűzdelni a filmet, hogy némileg érthető legyen a kívülállók számára is. Emellett '84-ben a Birodalom visszavág és a Tron után egy sokkal egységesebb trükktárral kellett volna dolgozni — néhol látványosan jól, máshol látványosan gagyin sikerültek az effektek. Ennek ellenére a kitűnő szereplőgárda (Kyle Maclahan, Sean Young, Sting, Patrick Stewart, Jürgen Prochnow) és a vitathatatlanul jól sikerült kosztümök, illetve díszletek nagyszerűen jelenítik meg a könyvek világát. És akárki akármit mond, a navigátoros nyitójelenet elég ütősre sikeredett.
A filmnek létezik egy Amerikában kiadott 190 perces speciális változata is, ami jóval bővebben tárgyalja az eseményeket, sajnos ezt azért nem lehet minden sarki árusnál beszerezni ☹

Áprilisban a Pro7-en már leadták a Dune című, 2000-ben készült sorozatot, ami háromszor kilencven percet jelent. Aki lemaradt róla ne bánkódjon, cikkünk megjelenése és az HBO filmkínálata összekacsint e pillanatban, ugyanis a csatorna júliusi filmkínálatában ott figyel e mű is. Szerintem egy kicsit Stargate-esre sikeredett a látványvilág, és az egésznek egy kicsit sorozat íze van, ugye a költségvetés mégsem egy moziba szánt szuperprodukcióé. Egyetlen ismert név innen, a Leto herceget alakító William Hurt. Ja, és Vadállat Rabban szerepét az egészen magyaros nevű Laszlo I. Kish kapta.

Az egyik magyar netes filmes adatbázis ajánlata:

Dűne

eredeti cím : Dune
német cím : Der Wüsten Planet
(1984)
A sivatagos bolygón a homokbuckák alatt kúszó szörnyek segítségével a rabszolgasorsban tartott lázadó bányászok leszámolnak a gonosz uralkodóval.
GBR, fantasztikus film, amazon.com 14 Ft., Dvd 20 Ft.

No comment, nem olyan nehéz megtalálni, és garantált a röhögés. Húsz pénzért meg kinek nincs kedve megrendelni?!

www.westwood.com

Electronic Arts / Westwood
PII 300 (P166), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ - minden ízében igényes munka
- pergő játékmenet

✗ - sok egység kezelését nehezen bírja
- ijesztő a nagy féreg ☺

96

Alone in the Dark The New NIGHTMARE

Egyedül a sötétben, zseblámpával a kézben

Miután már egy ideje hallani lehetett az Alone in the Dark legújabb részéről, a The New Nightmare-ről, meg jöttek ki a képek és mozik, pár hónapja rászántam magam, hogy alapozzak egy kicsit, és újra végigjátszottam a rég megjelent előző részeket (lásd a Survival horror történelem részt). Az élmény mai szemmel sajnos elég kiábrándító volt, az egykori állkiakasztó játékok most már gyengének és szegényesnek tűntek. Igazán a legnagyobb bajom a hardware konfigurációval volt. A Jack in the Darkot könnyen lenyomtam újra, az első rész is nagyjából rendben volt, de a második és harmadik rész elején furcsa dolgokat produkált a játék: pár szükséges lépést nem tehettem meg ezekben, így végleg elakadtam. Valószínűleg a probléma valahol ott rejtőzik, hogy pár dolgot CPU-val időzítettek akkoriban, nem gondolva arra, hogy valamikor az akkori csúcs 386-40MHz-nél erősebb gépek is meg fognak jelenni (ugyanis, bár a harmadik rész már 1995-ös, mindegyik játék ugyanazt az 1992-es engine-t használta). Tehát az alapozás nem úgy sikerült, ahogy vártam, igaz az előző játékok ismerete nem is szükséges az új team, a Darkworks által fejlesztett új részhez, amit teljesen a mai szinthez igazítottak.

Az Alone in the Dark: The New Nightmare tavasz végén kezdett el szállingózni, ugyanis ezt az előző részekkel ellentétben nem csak egy gépre fejlesztették (egyedül a második rész ért meg egy PSX portot is, a többi csak PC-s volt), hanem egyből minden gépen le akarták nyűgözni a survival horror rajongókat. Május végén jelent meg a Darkworks által fejlesztett PlayStation verzió, amit végig is nyomtam. Ugyanakkor jött ki a GameBoy Color verzió is, amit az angol Pocket Studios fejlesztett, ez természetesen a hardware kötöttségek miatt gyakorlatilag egy új, egyszerűbb, gyengébb játék, ami az eredeti anyag butított grafikáját használja. A második hullámban jött a Dreamcast port, majd most végre a PC változat is a polcokra került, ezt a Spiral House követte el. Egy időben a Pocket Studios tett nyilatkozatokat egy fejlesztés alatt álló, immár valódi 3D alakokkal működő GameBoy Advance verzióról is, de jó ideje csak hallgatás van ezen a téren, lehetséges, hogy leállt a fejlesztés. Ezek mellett lesz még egy PlayStation 2 verzió is, amin szintén a Spiral House dolgozik. Értelemszerűen a PC és PS2 verziótól várhatjuk a legnagyobb felbontást és legrészletesebb 3D objecteket, tehát a legjobb minőséget.



▲ Itt járt Aline

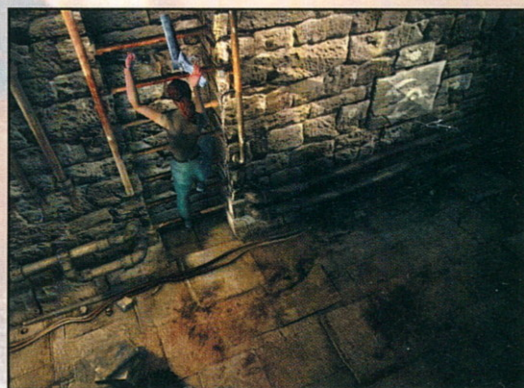
Installáljunk

A játék három CD-n terpeszkedik el a PSX-es kettővel szemben, igaz a hátterek és mozik mérete, a hangok mintavételezése és a 3D object-ek komplexitása is sokkal nagyobb. Az első CD-ről kell installálni, alapban közel 400 megát dob fel, ezután a játék a másik két CD-ről fut. Az installálás egyszerű, automatikus, nincsenek nagyon opciók, hiszen multiplayer mód sincs a játékban. Egyedül a DirectX 8 (ami a hanghoz kell) és az OpenGL (ami a 3D-hez) drivereket lehet opcionálisan felinstalláltatni pluszba. Amíg a lassú CD-ROM-om szüttyög az installal, addig el szoktam ugrani, hogy növeljem az alkoholszintemet, ám ez esetben az unalmas reklámok és egyebek helyett igazán érdekes képeket mutogatott az installer, teljesen a képernyőhöz szögezett arra a 10-15 percre - érdemes végignézni őket. Először láthatjuk az előző játékok dobozait és screenshotjait, majd következnek a The New Nightmare skiccek, és ezek fokozatosan átmennek a wireframe fázison át a végső renderelt csodákba. Ezek után jönnek a The New Nightmare-ből lopott képek, előttük már nem skiccként, de profin kézzel rajzolva a játékban előforduló karakterek állnak, végül pedig direkt az installerhez végtelenül aprólékosan renderelt, a játékban nem látható fantáziaképek következnek, amiben a 3D-s figurák különböző akciókban szerepelnek (na nem olyan akciókban, rossz az, aki rosszra gondol). Mindez jól rá tudja hangolni az embert a játékra.



▲ 1984 — a nagy tesó mindent lát

Az indítópanelen csak egy állítható checkbox-ot találtam, ami a Video Options alatt árválkodott, és az árnyék minőségét szabályozza. Persze lehet, hogy videokártyától és OpenGL drivertől függően másnál további kapcsolók is megjelennek itt. Indítás után megnézhetjük a készítő cégek logóit (az Enter segítségével a mozikat át is léphetjük, azonban a játék engine-jén lejátszott átvezetőket nem lehet ilyen trükkel lerázni), majd a bevezető videót láthatjuk, amit főleg a játékban látható mozikbólollóztak össze. Ez érdekes módon nagyrészt más, mint PSX-en, sokkal több úgynevezett spoilert (poénlelövést) tartalmaz, bár azért ez nem veszélyes, a sok rövid jelenet annak nem sokat mond, aki még nem játszotta végig, aki meg már elfogyasztotta, az rá sem bagózik a spoilerre. A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk: kezdhetünk új játékot, állást tölthetünk, kiléphetünk, állíthatunk pár dolgot az Optionsban, és megnézhetjük a készítőket.



▲ Egy kis testgyakorlat két főnökharc között



Survival horror történelem

Minden az Alone in the Darkkal kezdődött, a játékot a francia Infogrames fejlesztette és adta ki 1992-ben. A cucc megszámlálhatatlan sok újítást hozott a játékiparba, így nem volt meglepetés, hogy az év végére számtalan díjat gyűjtött be, és új játékstílust teremtett. A survival horror nemcsak egy game engine technológiát takar, de ennek horror témával való tálalását is. Az eredeti recept a következő lehetett: vették a klasszikus rajzolt kalandjátékokat (Monkey Island és hasonlók), amikben minden egyes rajzolt képernyőn gyakorlatilag 3D térben lehetett mozgatni a sok fázisban (beleértve a különböző mélységeket és távolságokat is) megrajzolt figurákat. Ezt fejlesztették tovább úgy, hogy elhagyták az egeret, billentyűzettel direkt lehetett irányítani a karaktert, az azonnali gyors reakció eredménye pedig az volt, hogy egy jó klasszikus kalandjáték egyben egy húzós és kemény 3D akciójátékkal lett megspékelve. Hogy a játék tényleg igazán 3D-ssé váljon, a karaktereket már valós idejű 3D modellekkel oldották meg (a háttér maradt továbbra is rajzolt, valójában 2D), persze azért elég egyszerű, alacsony poligonszámú darabok voltak ezek sima mesh animációval és flat fillezéssel, alig volt rajtuk textúra, de erre is éppcsak megérték akkor a csúcs 286-os és 386-os PC-k. Az egészet egy H. P. Lovecraft (aki nem ismerné, annak ajánlom a könyveit, Poe mellett ő volt a horror atyja, Stephen Kingtől elkezdve minden horror író a mesterének tekinti, sajnos a könyveiből készült filmek majdnem mind nézhetetlenek) által inspirált horror környezetbe ültették. Ez a technológia, mint kiderült mindennél alkalmasabbá vált az igazi paráztató horrorjátékokra, amik igazán fel bírják pörgetni az adrenalint, hiszen az ember nemcsak beül egy moziba, és végignézi, ahogy valaki levágja a főszereplőket, de tényleg ott van a játékban, részese az eseményeknek, kezében van az irányítás.

A játék megért pár folytatást, aztán hosszú csend következett. A második rész 1994-ben jelent meg, ez az elsőhöz hasonlóan kirobbanó siker volt, később PlayStationre is átültették, majd ezt követte az 1995-ös western témájú harmadik rész, amit szintén jól fogadott mindenki, bár a fogadtatás azért hűvösebb lehetett (nekem is ez tetszett a legkevésbé), mert ezt nem portálták más gépekre. Említésre méltó még szerintem a Jack in the Dark című apróság, ami a második rész előtt jött ki, és egy lemezre ráfért. Sokáig azt hittem egy karácsonyi lemezmelléklet volt egy újsághoz, mivel 10-15 perc alatt végigvihető, nagyon karácsonyi hangulatú és gyakorlatilag egy Alone 2 reklám, de úgy tudom az is egy kommersz játék volt, bizonyára budget, azaz alacsony árfekvésű. Abban a játékban az Alone 2-ben szereplő kislánnyal kellett megoldani egy két szobás rövid kalandjátékot, mindenesetre rövidsége ellenére is nagyon jól sikerült anyag volt. Az Alone ezen három és fél rész után hosszú időre eltűnt, egészen a 2001-es The New Nightmare-ig. Időközben a klónok is felütötték a fejüket, és erősen továbbfejlesztették a stílust (a japánok lettek a legnagyobb mesterek). Megjelent jópár más, nem horror témájú játék is ugyanilyen stílusú enginenel, a The City of Lost Children (Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro Elveszett Gyerekek Városa filmje alapján), egy másik filmadaptáció, a Men in Black és a Final Fantasy 7-8-9 pár cím, ami így kapcsiból beugrik.

A legismertebb SH játékok az alapító Alone mellett a Resident Evil-ek lettek. (A survival horror, azaz túlélős horror kifejezést is ez a játék indította.) Ezt a sorozatot a japán Capcom fejlesztette PlayStationre, sok részét portálták más gépekre is, igaz sok átirat éveket késett. Az első rész volt Saturnra is, az 1-2-3 megjelent PC-re is, a 2-es pedig kijött Nintendo 64-re és Dreamcastra is. A Resident Evil Code Veronica Dreamcast exkluzív volt, bár lesz PlayStation 2-re is hamarosan, és a Resident Evil Zero-t pedig Nintendo 64 exkluzívnak szánták, de most GameCube-ra fejlesztődik. Lehet, hogy pár portot és verziót ki is felejtettem, nagy a mozgás a Resident Evil témában, a sorozat oltári nagy siker, az érdeklődés pedig nem lankad a vásárlók részéről. Nekem is egyik kedvencem a sorozat. Fejlesztettek még GameBoy Color verziót is az első rész alapján, de sajnos a Capcom nem volt elégedett az eredménnyel, és leállította a fejlesztést (pedig a screenshot-ok alapján jónak tűnt), továbbá épp most forgatják a mozifilmet a kedvenc modelből lett színésznőmmel, Milla Jovovich-al a főszerepben. A RE-ek rá is szolgáltak a sikerre, igaz az Alone-ra alapoztak, de nagyon sok forradalmi változást hoztak a stílusba, teljesen kiélezték azt, új iskolát teremtettek, amit szinte minden survival horror fejlesztő is követ a játékával (ez történt a legújabb Alone játék esetében is). Ilyen elem például, hogy gyakran írógépnél menthetünk állást, és gyakori az is, hogy két karakterrel játszhatjuk a történetet, ami így a háttérsztorit leszámítva gyakorlatilag két komplett játék egy női és egy férfi karakterrel. Szinte minden esetben kettőnél több megnyerése van minden SH játéknak (a Silent Hillnek 7 darab van, a Clock Towernek úgy hallottam 11), és az is sokat alkalmazott nehezítő alapfogás, hogy ládákba pakolhatjuk a tárgyainkat, mert szűk a tárgylistánk, aztán bármelyik ládából kivehetjük később a cuccokat. A RE-ek vezették be a renderelt 3D-s háttereket is.

Mára már természetesen elég nagyra nőtt az Alone és Resident Evil által kitaposott ösvényt követő fejlesztők száma. Sok jó SH darab van, bár a legtöbb alapjában klón, így én csak négy további sorozatot tartok igazán említésre érdemesnek (persze én sem ismerek mindent). Szintén a Resident Evil csapat kezdte el fejleszteni a Dino Crisis sorozatot szintén PSX-re, de portálták már más gépekre is. Ez történetileg a Jurassic Parkot másolta erősen, és természetesen itt a horror nem annyira a sötét, lappangó, bőr alá bekúszó rémületre és förtelmes, undorító szörnyekre épít, inkább a dinoszauruszok nyers erejére és a tőlük való rettegésre. Persze ezek a játékok is jól dramatizálnak hangokkal és rendezéssel, gyakran be tudják úgy ilyeszteni a játékost, hogy tele lesz a pelenka. Érdekesség még, hogy a Dino Crisis első része teljesen 3D világba került át a letarolt 2D trend után, és szerintem a gyenge PSX-en is nagyon megállta a helyét. Azóta valószínűleg sokat törik a fejüket a survival horror fejlesztők, hogy a látványra elég jó, de azért mégis kevésbé részletes valós idejű 3D hátteret alkalmazzák-e a játékokban, vagy maradjanak a jól bevált, előre renderelt, végtelenül aprólékos (még a fűszálak is látszanak) háttereknél. Valószínűleg a Capcom nem volt elégedett a 3D megoldással, mert a Dino Crisis 2 visszatért a klasszikus letarolt hátteres megoldáshoz (azonban a Resident Evil Code Veronica megint 3D-s Dreamcaston). A Final Fantasy-ról híres Square is próbálkozott a stílussal, az ő nevükhöz fűződik a Parasite Eve 1-2, amik egy kicsit RPG-vel fűszerezték a survival horrort, elég jó játékok voltak, sajnos PlayStationön kívül ezek eddig nem jelentek meg más gépen. PC-n is indult egy elég jó sorozat, a Nocturne és az azonos engine-t használó Blair Witch Project 1-2-3, ezeknél a legszembetűnőbb újítás szerintem a nagyon jó árnyékolás, ami főleg akkor jön át, ha sokat zseblámpázunk. Végére hagytam a legjobb fogást, a Silent Hillt, ami a Konami első próbálkozása a témában. Ez PSX-re jött ki (máshova még nem portálták), szintén a tök 3D-s survival horrorok szűk családját növeli, és bizonyítja, hogy érdemes ilyesmit valós időben csinálni, ha a 33MHz-es PSX ilyen fantasztikus dolgokra képes, PC-n, Xbox-on és PS2-őn még jobbat lehet készíteni. Ez a játék fantasztikus, kihagyhatatlan, abszolút über, a legnagyobb kedvencem a Tomb Raiderek mellett. A hangulata fenomenális, leírhatatlan, aki valamennyire is kattan a horrorfilmekre vagy játékokra, annak a leginkább ajánlott anyag.

A Silent Hillben amúgy egy karakterrel kell nyomulni, azt hiszem a zseblámpa is ott jelent meg először, a sztorit és látványt pedig erősen inspirálta a Jákob Lajtorjája című film. De nem is dícsérem tovább, Bagó elvtárs már megtette két éve a Konzol oldalain.

Annyit még, hogy a második része hamarosan megjelenik PS2-re, és ígérnek valamit Xbox-ra is.



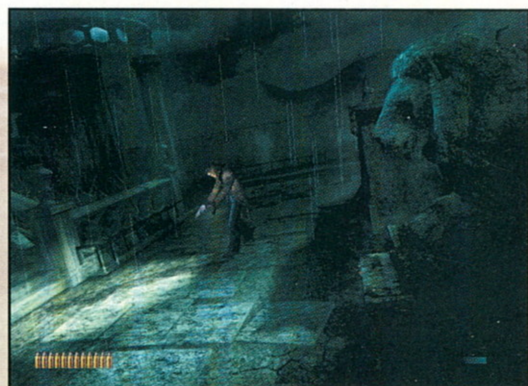
Ez utóbbi, azaz a Credits menü egy hosszú upscroller, amit megnyerés után is megtekinthetünk, érdekessége, hogy ez alatt egy vokálos zene szól, Stewart Copeland, a játék zenésze követte el, aki egyébként anno a The Police banda dobosa volt. Két másik ismerős nevet is felfedeztem a stáblistában, Execom/ RealTech ismert PC demós arc, Sam Nova pedig GameBoy Coloron volt demógyáros (és mellesleg ő készítette fel Keanu Reeves-t számítástechnikai kérdésekben a Mátrix forgatása alatt). Az Options menüben kevés dolog található, de azok hasznosak, teljesen átdefiniálhatjuk a billentyűkiosztást, állíthatjuk a stereo balanszot, és külön belőhetjük a zene, a hanghatások és a párbeszédek hangerejét. Ajánlom az alapbeállítást, ugyanis ha nem sokkal halkabb a zene és hanghatás, semmit sem fogunk érteni a párbeszédből, tapasztaltam PSX-en, ott jól elállítottam. Különösen kínos ez, amikor a szereplők recsegő rádión beszélgetnek, fontos dolgok hangzanak el, és régen mentettünk. Ezek után nincs más hátra, mint előre, lehet kezdeni a játékot.

A sztori és karakterek

A történet, ahogy a karakterek is, véleményem szerint abszolút jól és részletesen ki vannak dolgozva. Nem érződik annyira, hogy mit honnan nyúltak le, ahogy nagyon sok játéknál (sokan veszik félvárról a sztorit, hiszen a játékok mégsem olyan komoly, elgondolkoztató és üzenetet hordozó vagy éppen művészi dolgok, mint a filmek, persze talán abba az irányba tartanak), a készítők egyedül az H. P. Lovecraft inspirációt vállalják be nyíltan. Azért persze volt ott más is, az Alex Proyas (a Dark City rendezője) hatás nagyon érződik az intrón, és a grafikára az is eléggé rányomja a bélyegét, hogy a készítők láttak pár Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro filmet (Delicatessen, Elveszett Gyerekek Városa stb). No meg a háttérben levő konspirációk is eléggé X-Aktások.



▲ *„Tíz másodperced van életed legkínosabb pillanatáig"*



▲ *Carnby rettenthetetlen árnyéka nem fél sem fegyvertől, sem fénytől*

A történet hátterét az intróban is megtekinthetjük. Az más kérdés, hogy igen keveset fogunk belőle érteni, szándékosan nagyon sötétre és sejtelmesre vették, hogy csak játék közben fokozatosan leljünk választ mindenre. Ez is az író tehetségét és drámaérzékét dícséri természetesen. Az első képsorokon az egyik főszereplőt, Edward Carnby-t láthatjuk, amint egy motelben, a napokban meggyilkolt magánnyomozó barátja és kollégája iratai között keresi az összefüggéseket. Az elhunyt neve Charles Fiske volt, és a Maine Állam partjainál levő, Shadow Island nevű kis szigeten végzett nyomozást egy titokzatos kormányhivatal, a Bureau 713 megbízásából (X-Akták befigyel jól). Természetesen ezután Carnby kapcsolatba lép a hivatallal, a cég embere, Fred Johnson pedig megbízza, hogy vegye át barátja helyét, egy füst alatt a gyilkos után is nyomozhat a szigeten. A repülőn ismerhetjük meg a női karaktert, Aline Cedrac-ot, aki egy fiatal professzornő. Ő az archeológia és a halott indián nyelvek területén jeleskedik, a hivatal megbízásából három ősi tábla fordítását kellene hitelesítenie a szigeten, de ugyanakkor a hivatal azzal is beetette, hogy a soha nem ismert apját is a szigeten találja. A sziget felett a repülőre hirtelen valami szörny ugrik, és elkezdi felhasítani a gép tetejét, így hőseink egy gyorsabb, kevésbé kényelmes módot választanak a földetérésre, kiugranak egy-egy ejtőernyővel, minden jobb, mint a repülőszerencsétlenség alapon.



▲ *Jeremy Morton nem volt egy rendszerető feltaláló*

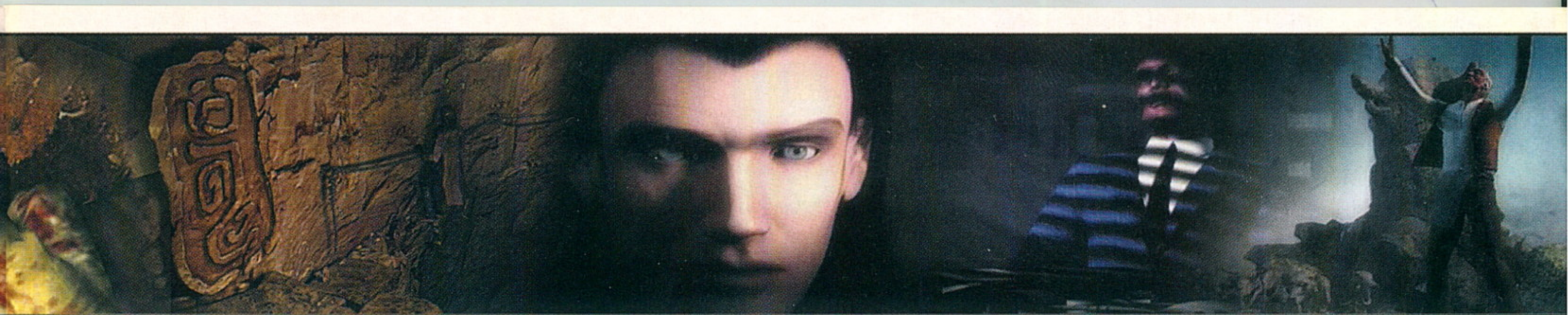
Miután földet érnek, választhatunk a két karakter közül. Érdemes mindkettővel végigvinni a játékot, mert olyan, mintha két komplett játékot kapnánk. A sztori háttere félig azonos (a sziget rejtélye), a személyes rész azonban különböző (Fiske halála és Aline apja). A játék első felében nagyrészt ugyanabban az épületben fogunk bolyongani mindkét karakterrel, de ettől függetlenül teljesen más utakon mozoghatunk és teljesen más puzzle-öket kell megoldanunk (álá Resident Evil 1-2), a játék második felében pedig teljesen különböző területeket kapunk. Lássuk a karaktereket részletesebben.

Edward Carnby paranormális jelenségekkel foglalkozó magánnyomozó, tehát ő a hosszúhajú Mulder ügynök. 33 éves, szülei ismeretlenek, árvaházban nőtt fel. Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen, aki elkezdett kombinálni, hogy ha Edward Carnby az előző 3 részben a 30-as években kalandozott, akkor a 2001-ben játszódó történetben miért csak 33 éves, miért nem dekkol az öregek otthonában és sakkozik nyomozás helyett. Azonban erre is megkapjuk a választ, ha elég behatóan nyomozunk, és odafigyelünk a játékban a részletekre. Az eredeti Edward a fény istenének kiválasztott harcosa volt, azon a napon, amikor meghalt, ebben az Edward-ban született újjá, majd a Szent András árvaházban meg is kapta az őt megillető nevet. Egy speckója van, képes meglátni a gonoszt minden lényben, akármilyen jó is az álca. Ő egy két forgótárral rendelkező fegyverrel kezdi a kalandot.

Aline Cedrac a másik játszható karakter, ő egy 27 éves archeológia professzornő, Edwardhoz hasonlóan amerikai, bár francia származású, és az ő apja is ismeretlen (az anyja sem él már természetesen). Aline kiváló tanuló volt átlag feletti memóriával, intuícióval, tudásszomjjal és munkabírással, leginkább az Abkanis indián törzs foglalkoztatta, ahogy egy másik ismert tudóst, Obed Mortont is. A történet egyébként többek között az Abkanis indián törzs körül fog bonyolódni, az egyik kulcsszereplő, Edenshaw a törzs utolsó túlélője. A sztori szerint ez a törzs találta fel az írást réges-régen, és ők őrzik a szigeten található kaput, amely mögé a fény istenei zárták a Földet eredetileg uraló gonosz lényeket. Aline kezdeti fegyvere egy (képzelj ide kürtöt és harsonát) zseblámpa, igaz, amíg nem találunk igazi fegyvert, pár szörnyet el lehet vele ijeszteni.

Christopher Lamb, azaz eredeti nevén Szálasi Lőrinc szintén egy kulcsfigura, ő persze nem játszható, de említést érdemel, mert ezzel bele-







▲ *Vallja be! Vallja be! Ja, hogy a néni vak — akkor nem sokat ér a vallatólámpa...*



▲ *Jó kutya, ül!*



▲ *Larához hasonlóan ennek a csajnak is jó a domborzata*

keverték a készítők a magyarokat is a sztoriba, ráadásul nem gulyásleves formájában. Ő 63 éves, Kassán született, ronda, kövér, öreg, nyakmerevítője van, és egy sötét irodában dekkol. Ő a gonosz főkonspirátor, aki minden szálat irányít a háttérből, nevezhetnénk akár a rákos (X-Akták) Alone in the Dark megfelelőjének is. Ő Szálasi Ferenc fia, a náci perek elől menekült az USA-ba, és ugyanezen okból változtatott nevet. Minden erejével harcol a kommunizmus ellen, a hetvenes évek óta a Bureau 713 nevű kommunistaüldöző kormányszervezet vezetője, ami idővel a személyes szervezetévé vált, egyre jobban kiterjedt, és egyre több természetfeletti üggyel is elkezdett foglalkozni. Ő küldte a két főszereplőt is a szigetre.

A Morton család is lényeges szerepet kap a játékban, hiszen minden körülöttük fog forogni. Ahogy az elődökben, itt is hatalmas mennyiségű könyvre akadunk, amiket egyrészt azért érdemes elolvasni, mert így kerekedik csak igazán ki a sztori, megismerjük, hogy mi van a háttérben, olvashatunk a karakterekről is, másrészt a legtöbb elengedhetetlen a puzzle-k megoldásához. A Morton család történetét végigkövethetjük a könyvekben, érdekes olvasmány, és kitesz úgy 200-300 oldalt (szerencsére nagy betűkkel szedték). A Morton-ok eladták a lelküket a gonosznak, cserébe nagyon gazdag olajvállalkozók lettek, a sziget is a család tulajdona. Szinte minden leszármazott gonosz volt, kivéve Jeremy Mortont, aki harcolt a sötétség ellen, és zseniális feltaláló is volt, a szuperfegyverei és egyéb eszközei lépten-nyomon segíteni fognak minket. A családból mára már csak Jeremy két unokája él, Obed, aki tudósként vált ismertté, és Alan, a gonosz ikertestvére, aki a valódi agytröszt volt minden mögött, és akinek életcélja, hogy megnyissa a kaput, és uralma alá hajtsa a sötétség szörnyű teremtményeit. Ebben kell természetesen megakadályoznunk.

Irányítás és összegzés

A játék irányítása teljesen átlagos, azt tehetjük benne, amit minden survival horrorban. Lehetőségünk van teljesen átkonfigurálni a billentyűzetet, ezért pirospont jár a készítőknek, továbbá kezel egeret és analóg gamepadet is, ez is pozitív. Alapban a Ctrl segítségével és a nyilakkal nézhetünk körbe és célozhatunk, a space-szel tüzelhetünk, továbbá a nyilakkal mozoghatunk, az A-val futhatunk, az I-vel előhívhatjuk a tárgylistát, az S-el kapcsolgathatjuk a zseblámpát, az M-el megnézhetjük a térképet, az R-rel beszélhetünk rádión, az F5-tel gyorsan menthetünk (azonban ez is állásmentő medálba kerül), az F8-cal pedig gyorsan tölthetünk. Ennyi az irányítás dióhéjban, továbbá az egérrel és az analóg gamepaddel is lehet célozni és tüzelni, a gamepaddel még mozogni is.

A játék engine-je korrekt, a survival horrorok között nincs nagy versengés, és nincsenek nagy igények sem, nagyjából mindegyik ugyanazt nyújtja többé-kevésbé, és ez rendben is van így. Igazán a stíluson belül két vonal van, a valós idejű 3D, ami egy kicsit nagyobb munka a programozóknak, kisebb munka a 3D művészeknek, és a letárolt 3D, ahol éppen fordított a felállás (ez a játék letárolt). A Spiral House nagyon jó munkát végzett a konverzióval, nem összecsapott, amilyen a sok PSX emulátorral összefordított port (például a PC-s Resident Evilek, Dino Crisis-ek és Final Fantasy-k). A PC verzió kihasználja a sokkal nagyobb felbontást és a jobb 3D chip-et, a mozik és hátterek is nagyobb felbontásúak és a 3D objectek is részletesebbek. Egy negatív dolgot megtartottak, az állásmentés számának korlátozását, amit én soha nem tartok szerencsésnek. Ez persze konzoloknál azért szükséges, mert a mentést flash memóriával oldják meg, annak pedig limitált (2000 és 10000 írás közötti) az élettartama, így azt kímélik, emellett lehet ezt magyarázni azzal is (PC-n más magyarázat nincs is), hogy így keményebb a kihívás, hosszabb a játékidő. Azonban ha valakinek csak rövid ideje van a játékra, vagy bármilyen ügy elszólítja a gépe mellől, az pazarolhatja az állásmentő medálokat. Számítottam még rá, hogy a PC-s verzióban jobbak lesznek az árnyékok, ez félig-meddig valóban fel lett javítva, de nem annyira, mint amennyit vártam. A táj továbbra sem vet önmagára árnyékot, főleg nem a zseblámpa függvényében, bár tény, hogy ez valóban sok pluszmunkát és processzoridőt igényelne. A karakterek árnyéka azonban fejlődött a PSX verzió óta, a karakter sziluettje valós időben árnyékolódik a tájra vagy a földre. Sajnos mind a fény, mind az árnyék gyakran hibázik így is, valószínűleg, mert kis 3D mappel dolgozik mindkettő, ez persze csak annak tűnik fel, aki direkt hibát keres, a játék élvezhetőségét nem rontja egyáltalán. Igazán csak az a hiba szembetűnő, hogy a saját árnyékunkra is rávilágíthatunk a zseblámpával, az pedig továbbra is ott marad.

A game tehát nagyon jól sikerült, igazi csemege. Jó hír, hogy a Darkworks egy új, hasonló stílusú és minőségű játékon (sőt egyből trilógián) dolgozik jelenleg, a USS Antarctica-n. Erről még kevés információt adtak ki, valószínűleg még a fejlesztés elején járnak, de a képek és infók alapján úgy néz ki, hogy ez is egy survival horror lesz, azonban ebben két embert kell irányítani egyszerre (a cég team survivalnek hívja ezt az új stílust) egy high-tech tengeralattjárón, így a puzzle-k még komplexebbek lesznek. Hőseinknek ebben a játékban a hajós katasztrófafilmek klausztrofóbiájával is meg kell küzdeniük, továbbá a készítők nagyon sok időzített feladatot is ígérnek, amik szintén hatalmas nyomás alatt tartják majd a játékost. Emellett, bár erről még nem adtak ki nyilatkozatot, valószínűleg lesz az Alone in the Darknak további folytatása is, hiszen ez a game sok kérdést hagy a levegőben X-Akták stílusban, ráadásul a megnyerés után azzal búcsúzik, hogy „Edward Carnby vissza fog térni”. Úgy legyen.

Credo

www.aloneinthedark.com

Infogrames / Spiral House (Darkworks)
PII 300 (P266), 64 MB RAM (32 MB RAM), OpenGL

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - minden
- kötelező darab minden horror rajongónak

✗ - az angol szinkronszínészek beleélés nélkül darálnak
- a fények és árnyékok gyakran hibáznak

93

Z: Steel Soldiers

Földön, vízen, levegőben

A Montgomery testvérek által alapított Bitmap Brothers legújabb fejlesztését bizonyosan már minden RTS rajongó türelmetlenül várta. Az év stratégiájának beígért program végre-valahára meg is jelent — nagy reményekkel telve vettem a kezembe a cd-t, hogy tüzetesebb vizsgálatnak vessem alá a programot. Aztán a tüzetesebb vizsgálatból hajnalig tartó ébrenlétek lettek, átalvatlan éjszakák, amelyek többnyire azzal teltek, hogy Zod kapitány színeiben próbáltam a csillagközi katonai összeesküvés végére járni...

A Z sztorija szerint ugyanis a fent említett uraság — aki még robot létére is minden tekintetben leginkább egy afro-amerikai kiképző őrmesterre hajaz — egy szakadár katonai vezető által szövögetett államcsíny leleplezésére lenne hivatva, ám a feladat végrehajtásához vezető út igencsak rögös — sok-sok harccal van kikövezve, sőt, Zodnak még saját bebörtönzését is el kell szenvednie, míg céljait eléri (a sztoriért egyébként az a Martin Pond felelős, aki a Medievil és az Imperium Galactica 2 univerzumaiba is életet lehelt).

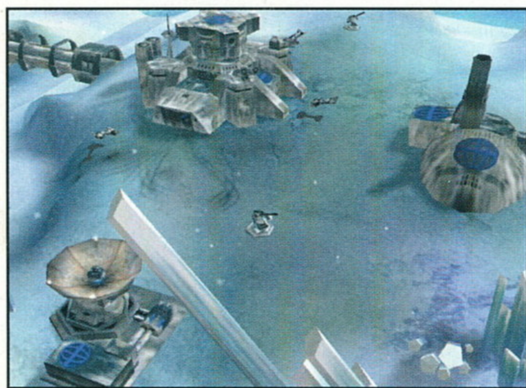
Az alapok

Már a játék előző epizódjában is az a koncepció dominált, hogy a harctéri események elsődleges fontosságot képviselnek, jóllehet, a gazdasági vonatkozások rovására. Ez a Z2-ben sincsen másképp: gazdaságunk menedzselése jócskán háttérbe szorul — a harc és a stratégia tölti ki a játékidő legnagyobb részét.

Mivel azonban az egységek és az épületek mind-mind pénzbe kerülnek, ezt elő is kell teremteni valahogyan.

A koncepció alapját képezi a négyszögekre felosztott térkép — ezen területek mindegyike birtokunkba vehető a rajta található zászló segítségével (jóllehet, ezek inkább valamiféle oszlopra emlékeztetnek, mintsem zászlóra). Ha sikeresen birtokunkba veszünk egy ilyen területet, pénzünk gyarapodni fog, annak függvényében, hogy a terület milyen szorzóval rendelkezik. Ezt a számot a zászló tetején láthatjuk — az alapérték az 1, értelemszerűen egy 4-es jelzésű zászló elfoglalása négyszer annyi credit befolyását jelenti az adott területről (azaz ilyen értékű xenonitot bányászunk — legalábbis elméletileg). Persze az ellenfél sem rest megszerezni a területeket, így nem árt a már elfoglalt zászlókat némiképp bebiztosítani néhány egységgel — a birtokba vételükhöz ugyanis egyetlen gyalogos egység is elég. Amennyiben egy üresen álló épület található a gazdátlan területen, a zászló megszerzésével az automatikusan a mienkké válik — az ellenséges épületek esetében ez nincs így. A zászlókról annyit érdemes még tudni, hogy a központi épületek, a Command Centerek is egy-egy ilyenre épülnek, így, ha elfoglaljuk az ellenség Command Centerét, egyúttal a terület feletti uralmat is megszereztük.





Hasonlóképpen a saját Command Centerünket sem árt szemmel tartani, hiszen amennyiben az ellenség elpusztítja azt, a küldetést automatikusan elveszítjük.

Hiába uraljuk azonban a területeket — Command Centerünk ugyanis mindössze 10,000 creditet tud tárolni. Ez a probléma könnyedén kiküszöbölhető néhány tároló épület (store) felhúzásával, amelyek 1,000-1,000 creditet képesek tárolni.

A játék egészére igaz az, hogy az erőviszonyok nem feltétlenül jelentik vesztő, vagy nyerő pozíciónkat. Minden elismerésem a pályatervezőké — minden egyes küldetés térképén vannak olyan kulcsfontosságú területek, amelyek elfoglalásával tulajdonképpen már meg is nyertük a küldetést. Ezek a stratégiai gócpontok általában kisebb haderővel, kevesebb egységgel is bevédhetők és tarthatók.

Elsődleges szempont tehát a területek minél gyorsabb megszerzése mellett ezen taktikai csomópontok feltérképezése és elfoglalása.

A küldetések céljai sem merülnek ki mindig az ellenség erőinek felőrlésében, gyakran kapunk olyan feladatokat,



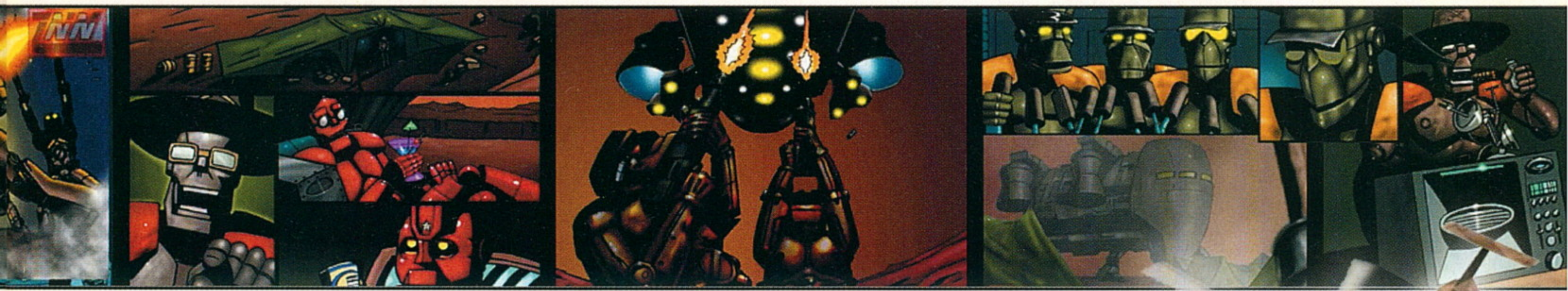
amelyekben nem is igazán szükséges minden ellenséges épület lerombolása — ilyenkor többnyire egy-egy különleges emberünket (pl. magát Zod kapitányt) kell eljuttatni valahová, netán egy adott épületet kell megtalálni, megsemmisíteni, vagy birtokba venni.

Ebben nagy segítségünkre van a



▲ *A tisztogató osztag*

A programban életre hívott AI-t annak dinamikus volta teszi kiemelkedővé, de legalábbis újszerűvé: a gép által viselt stratégia hatékonysága, illetve agresszivitása nagyban függ a játékos aktuális teljesítményétől is. Eszerint a használó által nyújtott gyengébb produkció tükrében az AI bizonyos fokig megszelídül, s inkább védelmi vonalait formálgatja — míg ha veszélyt szimatol, szokatlan meglepetéseket okozhat. Jamie Barber, designer szerint a mű legfőbb erénye éppen ebben keresendő — már egy játékos módban — az AI sajátságos volta révén nem létezhet két ugyanolyan parti. Micsoda szerencse... 2001 van, gyerekek!





„Z Steel Soldeirs — A Nagy Kiárusítás!" — hirdeti a program hivatalos honlapjának több szintről is elérhető linkje. S noha a felhívást bekajolni ebben a formában aligha érdemes — a június első napján útjára indult, több fordulós kvíz játék nyeremény felhozatala kellő motiváció lehet a program fanatikusainak, hogy részt vegyenek abban. Fordulónként csupán egyetlen, a Z Steel Soldiers-szel kapcsolatos kérdésre kell válaszolniuk, helyes válasz esetén pedig sanszosak lehetnek a másik 675000 jelentkező ellenében jóképű mouse padokat, sőt Z Steel Soldeires bögréket nyerni. Elkeseredésre s esélylatolgatásra semmi okuk: a készítők, s a kiadó állítják: rennnnnngeteg bögre van még a HQ-n.

jól átlátható kezelőfelület is. Balra fent található az információs tábla: ez három részből áll. Az elsőn láthatjuk bejövő üzeneteinket — a munkafolyamatok kezdetét és végét, az egységek elkészültét, megtámadott egységeink vészjelzését, és így tovább. A második ablakra váltva láthatjuk az adott küldetés céljait, illetve azt, hogy sikerült e őket teljesíteni. A harmadik ablak egy információs tábla, ahol csapataink aktuális tulajdonságait láthatjuk: hány emberünk, épületünk, járművünk van, a térkép mekkora részét birtokoljuk, ésatöbbi.

Jobbra fent egy kis képernyő található, ahol nyomon követhetjük a bejövő üzeneteket küldő egységeink helyzetét.

Végül jobbra lent található a térkép — amennyiben már felépítettünk egy radart. Itt külön beállíthatjuk, hogy látszódjon e a domborzat, a birtokolható területek határvonalai, illetőleg az egységek. A könnyebb tájékozódás érdekében érdemes mindegyik kapcsolót benyomni.

Ezeket az ablakokat a bal sarkukban található kis piros nyilakkal le is kicsinyíthetjük, amennyiben éppen nincs szükségünk rájuk, vagy akár be is zárhatjuk őket.

Most, hogy már minden lényeges alapinformációt tudunk a játékról, lássuk, milyen eszközök állnak érdemben a rendelkezésünkre — a győzelem érdekében.

A gyalogos egységek

Leggyengébb gyalogos egységünk a Psycho. Sima gépfegyverrel van felszerelve, így elég gyengécske, ám nagy tömegben azért így is elég szépen tud irtani.

Következő egységünk, a Pyro, már lényegesen nagyobb hatásfokkal bír — felszerelése egy lángszóróból áll, amivel szemben az ellenség már nem nagyon áll meg. Ők is leginkább nagyobb tömegben képesek a gyors és hatékony pusztításra.

Leghatékonyabb gyalogos egységünk a Tough. Fegyverzete egy rakétavetőből áll, mellyel még egyedül is képes néhány lövéssel leszedni az ellenséges egységeket — nagyobb tömegben pedig szó szerint legyőzhetetlenek. Igazság szerint ez az egység olyan szinten vált kedvencemmé, hogy tulajdonképpen minden egyes mapen rájuk építettem a stratégiámat — még azt is meg merem kockáztatni, hogy a Tough túlságosan is hatékonyra sikerült, ugyanis ha összeszedünk belőlük egy kb. 20 főből álló csapatot, akkor senki nem áll meg előttük. A kulcsfontosságú stratégiai pontok elfoglalása után két ilyen csapattal simán meg lehet nyerni a küldetéseket...



A technikus is igen nagy jelentősséggel bír: képes átállítani az ellenséges épületeket és egységeket a mi oldalunkra, valamint az üresen álló járműveket is birtokába tudja venni. Nagyon hasznosak tudnak lenni, ha előszeretettel alkalmazzuk azt a taktikát, hogy elterelve az ellenséges épületeket védő egységek figyelmét, négy-öt technikussal pár másodperc alatt az egész bázisát magunkévá tesszük. Egyetlen hátránya, hogy az ellenség is előszeretettel gyártja.

Nagy tömegben nem érdemes gyártani, de jól használható a Sniper is, aki mesterlövész szaktudásával képes nagyobb távolságokból is leszedni az ellenséget, valamint a földi járművek sofőrjeit kilőni — ez alól csak az APC kivétel. A lézerfegyveres gyalogosaink minden helyzetben jól bevethetőek, közelharcban és távolabbi célpontok ellen egyaránt nagy hatásfokkal használhatóak, akár gyalogosok, akár páncélos járművek ellen. Külön előnye, hogy a gyalogos ellenséges egységeken képes átlőni, így több robotot sebezve egyetlen lövéssel.

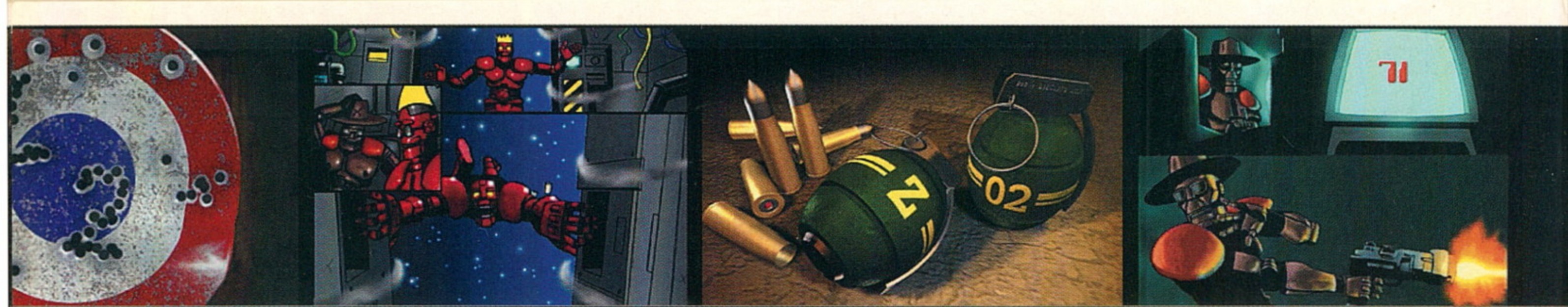
Az Explosive Expert a robbanó anyagok mestere — aknázásra, és időzített bombák telepítésére egyaránt alkalmas, emellett az ellenség által plantált aknákat is képes felfedezni és hatástalanítani. Hátránya, hogy készletei hamar kifogynak, ilyenkor vissza kell térnie a Robot Factoryba, hogy feltankolja magát.

A kém leginkább nagy látómezejével és álcázó képességével vívhatja ki elismerésünket. Felderítésre nélkülözhetetlen, külön előnye, hogy képes vírusokkal megfertőzni az ellen épületeit, amelyek így rövid időre üzemképtelen állapotba kerülnek.

Az idáig felsorolt egységek mind legyárthatók a Robot Factoryban. Azonban a bizonyos tekintetben









haszontalannak tűnhet, sokszor azonban nélkülözhetetlen járművünk az APC. Négy gyalogos egységet szállíthatunk vele – így egyrészt lecsökkenthetjük a beültetett gyalogosok eljutásának idejét egyik helyről a másikra, másrészt a négy utas tüzelni is tud odabentről. Külön előnye, hogy a vízen is tud közlekedni, így egyébként megközelíthetetlen zászlókat is el tudunk foglalni.

Legkeményebb egységeinket, a Distruptort és a Shockwave-et csak a program vége felé tudjuk majd gyártani.

legfontosabb gyalogos egységünk, a Construction Robot, csak a Command Centerben készíthető el. Ő az univerzális építő egység, bármely épület felhúzása esetén őt kell bevetnünk. Nem árt azonban a csapataink körébe is beiktatni egy párat belőlük, ugyanis ők felelősek sérült egységeink és épületeink javításáért is.

Földi egységek

Leggyengébb földi járművünk a szimpla Jeep – bár a tetejére szerelt gépfegyvernek köszönhetően kezdetben igen hasznos, a későbbiek során nem igazán érdemes forszírozni a gyártását.

Némiképp hatékonyabb a Light Tank, aki bár lassabb, de hatékonyabb tűzerőt képvisel. Nagyobb tömegben jól használható. A későbbiek során ezen jármű két továbbfejlesztett változata is megjelenik, amelyek bár nagyobb tűzerőt képviselnek, ezzel arányban lassabbak is.

A Mortar Tank már az igazán hatásos járművek közé tartozik: gyalogosok ellen igazán gyilkos fegyverként funkcionál, légi támadástól tartva azonban nem árt soraik közé néhány Light Tankot is beilleszteni. Elég nagy a hatótávolsága, és a dombok felett is képes átlőni.

A Mobile Missile Launcher a Tough megfelelője: rakétái előtt nem áll meg senki.

A Mobile Radar Jammer nagy szolgálatot tesz az ellenséges kémek felderítésében, valamint segítségével hamarabb észrevehetjük a támadó ellent is, bár saját fegyverzete nincs.

Elsőként talán



Légi egységek

A Scout Helicopter a légi járművek Psychoja: fedélzeti gépfegyverével osztja a levegőből az áldást, sajnos nem túl sok sikerrel, lévén egy Tough három-négy lövéssel leszedi.

Az Attack Helicopter már sokkal hatékonyabb tűzerőt képvisel, a Tough-hoz hasonlatos rakétáival, azonban időközönként vissza kell térnie a bázisára újratölteni készleteit.

A szállító helikopter az APC légi változata, vagy nyolc gyalogos, vagy két könnyű jármű, illetve egy páncélos fér a fedélzetére. A leggyorsabb szállító egységünk, azonban semmilyen fegyverzettel nem rendelkezik, így nem árt odafigyelni, hogy hova küldjük, illetve arra is, hogy landolásához sima terepre van szükség.

A Wasp egy lézerrel felszerelt légi jármű – az ellenség helikopterei és páncélosai ellen egyaránt nagy hatásfokkal bevethető, nagyobb tömegben megállíthatatlanok.

Utoljára maradt a vadászbombázó (Fighter Bomber), és a lopakodó (Stealth), melyeket nem tudunk gyártani, viszont úgymond megrendelhetjük őket. A lopakodó a radar számára természetesen láthatatlan, alacsonyról bombázza a kijelölt területet, a légielhárító ütegekkel szemben viszont szinte védtelen. A vadászbombázó az eddigiektől eltérően vírusokkal bombázza az ellenséges épületeket, amitől azok rövid időre használhatatlanná válnak.

Vízi egységek

Hadiflottánk kiépítése létfontosságú feladat, lévén ezen egységeink pótolhatatlanok – bár az APC is képes vízen közlekedni, ilyenkor a benne ülők nem tudnak tüzelni. Legegyszerűbb hajónk a Gunbout, amely fedélzeti gépfegyverével osztja az ellent – jóllehet, nem túl eredményesen.

A Destroyer már némiképp komolyabb tűzerőt képvisel, valamint a part menti hegyeken is képes átlőni.

A Cruiser leginkább a légi egységek ellen hatásos, valamint képes tíz vízi aknát is lerakni – e mellett az ellenség aknáit is fel tudja szedni, így újratöltve készletét, és biztosítva hajóink előrehaladását.

A Missile Boat speciális lövedékekkel rendelkezik, melyek a célterület felett szétrobbanva, tűzijáték módjára terítik be azt mini bombák egész halmával.

A Battle Cruiser a legpusztítóbb vízi egységünk, pillanatok alatt szétkap bármit, közelharcban viszont teljesen használhatatlan – a Mortar Tankhoz hasonlóan nem árt némi védelemmel felvértezni pár kisebb hajó képében – vagy egy-két tengeralattjáróval.

Az épületek

Legelső, és egyben legfontosabb épületünk a már sokat emlegetett Command Center: a küldetések legtöbbjében mindenáron meg kell védenünk, bár olyan is előfordul, hogy direkt hagyni kell, hogy elpusztuljon. Itt gyárthatjuk le a fentebb említett Construction Robotot is.

Szorosan a Command Centerhez kapcsolódnak a tárolók (Store), ezek fontosságáról már fentebb beszéltem.

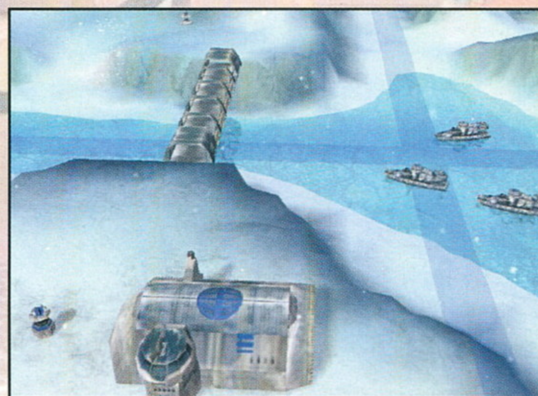
Bázisunk védelmét, és kihelyezett egységeink biztonságát hivatott szolgálni a bunker, a védelmi torony, az anti-tank ágyú, és az anti-air site, a rakétaelhárító, és a plazmaágyú.

A bunkerbe és a védelmi tornyokba gyalogosokat rendelhetünk (négyet, illetve hatot), így a stratégiai gócokba bunkereket helyezve igen hatékony védelmi csomópontokat hozhatunk létre.

Az anti-tank ágyú egy földi egységek ellen kifejlesztett löveg, amely igen hatékonyan képes amortizálni a járművek és a gyalogosok egészségi állapotát.

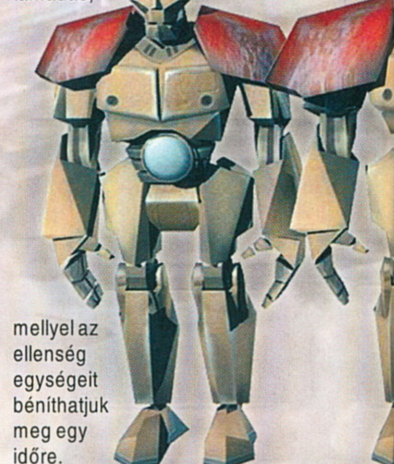
Légi megfelelője az anti-air site, amely egyszerre négy rakétát ereszt rá az ellenség légi egységeire.

Kiemelkedő fontosságúak a különböző gyárak, ahol egységeinket legyárthatjuk: a gyalogosokat a Robot Factoryban, a földi járműveket a Vehicle Factoryban, a légi járműveket pedig az Air Hangarban. Hadiflottánkat a hajógyárban építhetjük fel, ezt azonban csak az előre kijelölt helyre építhetjük fel.



Igen nagy jelentőséggel bír még a Research Factory, ahol egységeinket fejleszthetjük, úgymint: sebességük, páncélzatuk, támadó erejük, illetve az épületek páncélzata. Minden egyes tulajdonságot három lépésben fejleszthetünk, így egységeink jóval nagyobb eséllyel indulnak harcba, és a fejlesztések a már korábban felépített egységekre is hatással vannak.

Fontos még a pajzsgenerátor, amellyel rövid időre védelemmel övezhetjük körül a kijelölt célpontot, illetve a speciális támadások kiépítése, amelyekkel igen komoly csapást mérhetünk az ellenre – ilyen a villámlás, a meteorvihar, illetve az elektromos támadás,

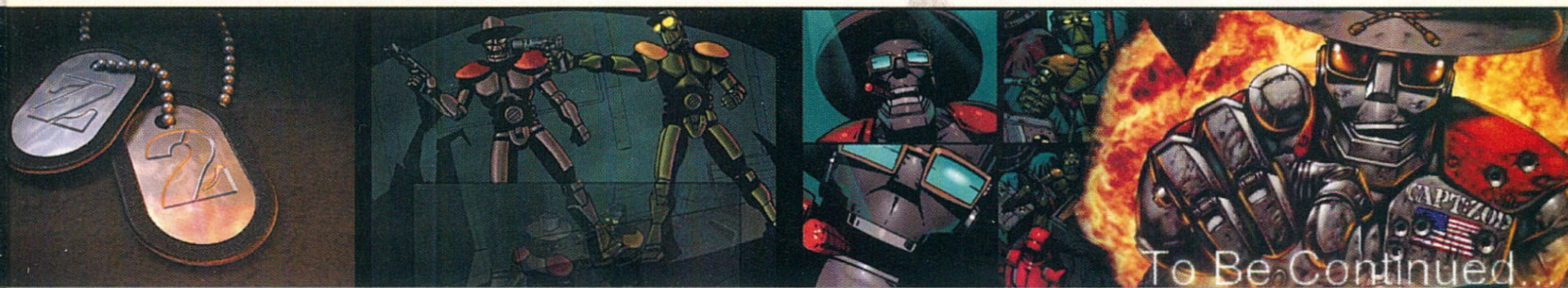


mellyel az ellenség egységeit béníthatjuk meg egy időre.

Utoljára említeném még meg a teleportot – ennek bemutatására szerintem nincs szükség...

A megjelenítés

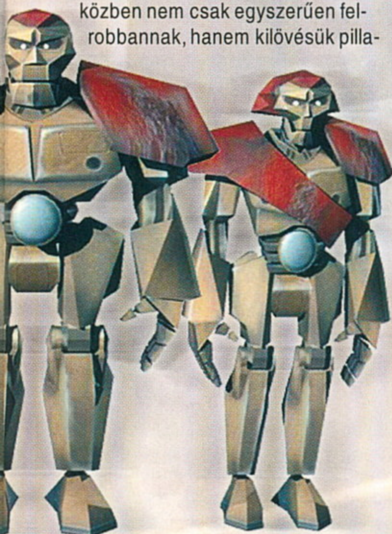
A kor követelményeinek megfelelően a Z2 teljes 3D-ben pompázik. A terep kidolgozottsága egyszerűen lenyűgöző, a dombok, sziklák, kráte-





▲ *Rendben, innen tankkal megyünk!*

rek, fák mind-mind a helyükön vannak, ahogy az illik, a víz is visszatükrözi a környező táj képét. Az egységek kidolgozottsága nagyon részletes, az animációk rendkívül meggyőzőek — a kilőtt gyalogosok például szaladás közben nem csak egyszerűen felrobbannak, hanem kilövésük pilla-



natában a lendülettől elcsúsznak, és csak utána pukkanak el. Minden egység jól megkülönböztethető egymástól, és karakteres kialakítású — a Toughok, nagydarab, robosztus fazonok, míg a Sniperek cingár, magas fickók, és így tovább...

Természetesen a kameranézet körbeforgatható és egész közelre be is zoomolható, bár alapvetően ezen funkciókra nem is nagyon volt szükségem, hiszen alapból is minden teljesen jól átlátható.

A játék hat különböző helyszínen játszódik, ezek között a sivatagos, kopár, erdős, havas terep egyaránt megtalálható — néhol real-time időjárás is akad: a havas bolygón például esik a hó, másutt az eső.

Nagyon kellemes, atmoszférikus hatást értek el a készítők azzal is, hogy a különböző helyszíneken az egységeink megjelenése némiképp módosul: az erdős bolygón például halványan tereptarkák — jómagam ezt nagyon hangulatosnak találtam.

A Z2 effektjei is nagyon jók lettek, a robbanások — főleg az épületek felrobbanása — igazán látványosak; a sérült egységek füstcsíkot húznak maguk után, vagy éppen lángra kapnak. Tetszett az is, ahogy a földi járművek nyoma megmarad a talajon — már ha ezt is beállítjuk az opciók menüben, amiben egyébként igen részletesen behangolhatjuk a megjelenítés részletességét (persze ehhez vas is kell, az ideális gép a maga PIII 850-es procijával, 128 mega RAMjával és 64 MB-os videókártyájával sajnos még nem alapfelszereltség a magyar háztartásokban...).

Kevésbé tetszett az, hogy a készítők az ellenség egységeit is ugyanolyanra rajzolták meg, mint a mieinket — egyedüli különbség az egységeken látható jelzések színe. Néhány ismerősömmel elbeszélgettünk erről, de hogy ez a dolog rossz, avagy inkább jó, arról megoszlottak a vélemények. Így ezért nem is vonok le pontot a grafika értékeléséből — azért viszont annál inkább, hogy a karakterek semmibe veszik a járműveket. Jól megfigyelhető ugyanis, ahogy a gyalogosok simán keresztülszaladnak a járműveken — sikerült is kilopnom a játékból egy olyan képet, ahol egyszerre hárman állnak bele az útjukban lévő járgányokba...

A hangok terén a fentiekkel ellentétben már tényleg minden rendben volt: a fegyverropogás egészen valósághű, a robbanások pedig szó szerint megrengetik az ember hangfalát.

A készítők sikeresen megszerezték az összes szinkronszínészt, akik az előző epizódhoz kölcsönözték hangjukat, így teljessé téve a varázst.

Igazán kiemelkedő a zene is, néhol egészen Trent Reznori magasságokba csap, néhol pedig a Szikla típusú filmek heroikus zenéit idézi.

Nagyban más

Ugye ismeritek azt az érzést, amikor



már minden veszni látszik, és egyetlen megoldás marad: a Retry Mission...

A Z2 egyik legnagyobb előnye abban rejlik, hogy még a legelveszettebbnek látszó helyzetből is meg lehet fordítani a csata kimenetelét!

Gyakran előfordult, hogy a gép már majdnem minden erőmet felőrölte, amikor is — a cikk elején említett módon — sikerült elfoglalnom azokat a kulcsfontosságú völgyeket, átjárókat, és hídfőket, amik segítségével fel tudtam tartóztatni az ellenséges egységek invázióját; így jutott időm arra, hogy elorozzam a területeket az ellentől, és kiépítsem a seregem...

Pedig a gépi MI egyáltalán nem buta, sőt! Olyan pontokon támad, ahol nem számítok rá, kisebb osztagokkal próbálja felőrölni kihelyezett egységeimet, vagy éppen elterelő hadműveletet alkalmaz, miközben sutyiban megpróbálja lerombolni Command Centeremet. Bár a gép alapból ugyanolyan kezdőhelyzetből indul, mint a játékos, ő több egységet is el tud navigálni egyszerre, mint az egyszeri, két kézzel megáldott/megvert RTS-megszállott, így pár pillanat alatt elorozza előlünk az összes területet — és így máris hátrányba kerülünk.

De, mint mondtam, jó taktikával hamar talpra lehet állni.

A játék szavatosságáról gondoskodik a hat különböző bolygó, egyenként öt küldetéssel, amelyek húsz-negyven perc alatt végigvihetők — nem számítva a szükségszerű Retry Missionöket, hahaha... Adott még húsz többjátékos pálya is a multiplayer szerelmeseinek.

A kezelés is nagyon jól el lett találva, egyetlen hiányosság, hogy nem áll módunkban a hotkeyeket tetszés szerint átkonfigurálni, pedig ezek használata igencsak kifizetődő lehetne — bár lehet, hogy az alapállapot csak nekem nem állt kézre...

A Z2 mindenképp jó befektetésnek látszik: kellőképp hosszú és abbahagyhatatlan — emellett tényleg nagyon nehéz lenne a fentebb említett néhány negatívum mellett újabbakat felemlegetni.

Minden bizonnyal mégsem ez lesz az év stratégiája, már csak azért sem, mert egy Emperor: Battle for Dune változatosságával, sokszínűségével nem tud harcba szállni — még ha egyébként sok tekintetben le is körözi azt.

Ennek ellenére a műfaj élvonalában van a helye, és minden bizonnyal ezentúl én is sűrűbben fogom a kategória más képviselőit is a kezembe venni — mert bár tele voltam előítéletekkel a játékkal szemben, a Z2 jött, látott, és meggyőzött.

Le a kalappal, Bitmap Brothers!

VargaB.

A játékot fejlesztő Bitmap Brothers nem tegnap kezdte a szakmát. Meglepő, mi? Természetesen ők alkották meg az immár sorozattá nőtt Z mondakör első darabját is, ám ténykedésük a C64-es, sőt Amigás időkben volt a legintenzívebb. Emlékezzünk csak a futurisztikus labdajátékra, a Speedballra: ennek második epizódja máig is olyan népszerű, sőt eladható - hiába is van szó egy jó tíz éves stuffról - hogy az old school progikat kínáló site-ok műsoráról, rendre levetetik azt a szerzői jogokat felügyelő fórumok. De nekem megvan, bleee!

www.zsteelsoldiers.com

Eon Digital Entertainment / Bitmap Brothers

PIII 850 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - abbahagyhatatlan
- gyönyörűen kidolgozott terep
- teljesen átlátható

✗ - kisebb grafikai bugok
- nagy gépigény
- miért egyformák az egységek???

92

Gangsters 2 Vendetta

Legyen ön is szeszcsempész!

Barátom, hol vannak már azok a régi szép idők, amikor Chicago éjszakájában fel-felugattak a Tommy Gun-ok, amikor reggelente az olasz pékségbe menet megcsapta az emberek orrát a friss lőpor illata, és amikor nemcsak Jenna Bush, de minden amerikai számára tiltott gyümölcsnek számított az alkohol. Azok voltak a szép idők a maffia számára, ők gondoskodtak arról, hogy a napi betevő itóka mindenki számára hozzáférhető legyen - amit azóta szerencsére a törvény is lehetővé tesz. Töltök is magamnak egy pohárkával, aztán folytatom. A kornak megvoltak a maga amerikai hősei, ahogy nálunk régen Sobri Józskát, Rózsa Sándort és újabban Ambrus Attilát, úgy az Államokban Carlo Gambinot, John Gottit, Charlie Lucianot, Al Capone-t és sokan másokat egyfajta tisztelet övezett az átlagemberek részéről. Bűnözők voltak ők mind, mégsem a hétköznapi emberek ellenfelei. A köznép felnézett a maffia legendás, érinthetetlen vezetőire és nagy hírű bérgyilkosaira — félte is őket persze —, de egyben irigyelte is bátorságukat, vakmerőségüket és hatalmukat, hogy gyakorlatilag bármit megtehettek.

Bizonyára nem én vagyok az egyetlen, aki gyermekkorában a pályaválasztási tervek között (rendőr, tűzoltó, katona, buszsofőr, kukás, mentős stb) felsorolta a keresztapát is, persze nem, mint keresztszülőt (az úgysem lehetnék, mert történetesen engem eddig elkerült eme nemes, templomokban fakadó nedű), hanem mint alvilági foglalkozást. Valószínűleg a Hothouse tervezői is gondoltak a pelenkában ilyesmire, aztán felnőve elhatározták, hogy meg is valósítják ezt az elképzelést egy játék keretében, hogy a hasonszőrű fazonok is virtuális Al Capone-kké válhassanak. A játék első részét, a Gangsters: Organized Crime-ot szintén a Hothouse Creations Ltd. fejlesztette és az Eidos Interactive adta ki 1998-ban. A téma valóban roppant eredeti volt, különös, hogy addig nem jöttek ki hasonlóval, de a kivitelezés (amennyire tudom, sajnos én nem játszottam vele, így számomra a Gangsters 2 egy teljesen új élmény) azért hagyott némi kívánnivalót maga után. Akkoriban már szinte minden játék 3D gyorsított volt, ami a stílusából adódóan mégsem, az nagy felbontású true color. A Gangsters pedig 256 színnel szégyenítette magát, ráadásul igen komplex, átláthatatlan kezelőfelülettel is megáldották (azaz inkább megátkozták). Sajnos a Gangsters 2 esetében is kissé el van maradva a Hothouse a jelenlegi trendek mögött, manapság az ilyen stílusú, izometrikus ábrázolást alkalmazó játékok is szinte mind 3D gyorsítottak, a Gangsters 2 viszont épp csak kezdi felfedezni a true color színmélység fantasztikus világát. Persze nem a ruha teszi az embert, így nem is a 3D engine a játékot, ettől még akármilyen királyság is kisülhet egy gamából.

Van sztori is

A történet főszereplője a fiatal Joey Bane, akit névválasztáskor egyszerűen Bunyósnak kereszteltem. Az ő életét fogjuk élni, és őt és gengsztereit fogjuk irányítani a játékban. Joey 1928-ban szerelt le a seregből, a messzi Európában teljesített katonai szolgálatot. Hazafele készülődött a fiktív amerikai Temperance államba, azon belül is egy kisvárosba, Buffalo Falls-ba, ahol született, és ahol apja és nagybátyja nagyban főzte a moonshine-t (jelentése holdfény, általában házi főzésű, musztángrúgás kategóriájú szeszes italokra használják az elnevezést, a filmekben jellemzően kansas-i tahók főzik) a maffia számára, úgy gondolta ő is beszáll a csendes, nyugodt, jól jövedelmező iparba. Ám mielőtt hazaért volna, a New Temperance-ben székelő capo crimini (más néven nagyfőnök, keresztapa vagy don), Frankie Constantine úgy döntött, hogy a Bane családnak, Bunyós apjának és nagybátyjának „aludnia kell", mert rivális családokkal is üzleteltek.

Az introban egy sötét éjszakát láthatunk, ott kerülne sor a mit sem sejtő öreg Bane fivérek és maffiás főnökük titkos üzleti találkozójára. Egy autó reflektora vakítja el a kamerát és a leendő áldozatokat, majd a Tommy Gun-ok élesen elkezdenek ropogni, csak úgy záporoznak a lövedékek a környéken. Joey apja a helyszínen meghalt, de nagybátyja - bár súlyosan megsérült -, élve megúszta a támadást és elmenekült. Bunyós már csak apja temetésére ért haza, ráadásul a család is elvesztette a szeszfőzdét és minden egyebet. A gyászoló fiú elhatározza, hogy megbosszulja apja halálát minden áron, vesszniük kell a bűnösöknek. A vérbosszú (erre utal az alcím, a vendetta is) terve nagyon furfangos, Joey elhatározza, hogy egy saját családot alapít és lassan, fokozatosan a semmiből az állam legnagyobb bűnszövetkezetévé fejleszti azt, majd amikor már apja gyilkosa is egy konkurens kishal lesz, eltapossa, mint egy férget. Ez után már csak a kivitelezés van hátra, ami nem is olyan egyszerű még easy fokozaton sem, a játék igencsak nehézre sikerült.



▲ Kortárs képzőművész aszfaltrajz: „itt járt Bunyós Bane"

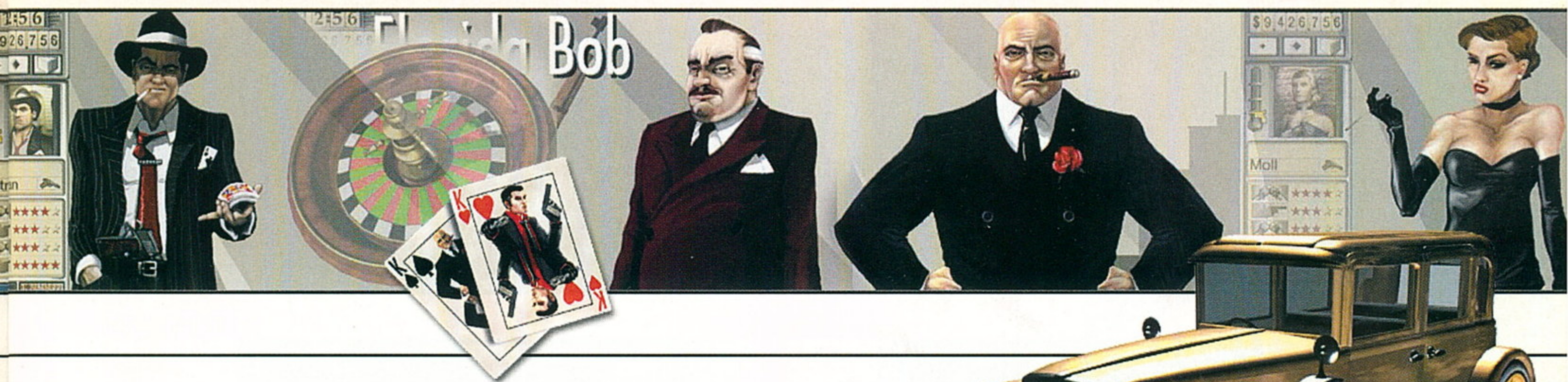


▲ Ha Quentin Tarantino és Brad Pitt közös gyermeke zsaru volna



Gengszterkedésre fel!

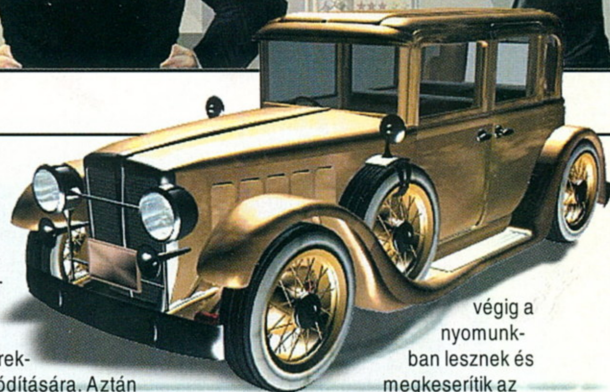
A történet menete (ami lineáris, az egymást követő pályák és mozik mesélik a sztorit) egyébként sok hasonlóságot mutat a Visszavágó című Mel Gibson filmmel, meg persze minden klasszikus, régi vágású gengszterfilm hatása is érződik rajta. Ahogy elfoglaljuk a városokat, kivégezzük az ellenfeleket,





▲ *Easy = teljesíthetetlen küldetés, a többit meg felecsdel*

A játék egyébként egy érdekes hibrid. Egy izometrikus, pre-renderelt várost kapunk, ebben bizonyos mennyiségű emberrel tehetünk ezt-azt, autózhatunk, harcolhatunk, rabolhatunk, szedhetünk védelmi pénzt, futtathatunk rossz lányokat, meg minden egyéb. A játékmenet és megjelenítés ezen része leginkább a Syndicate-et idézi (az volt az első ilyen, bár az UFO sorozat a leghíresebb). Ahhoz hasonló a karakterek fejlesztése és irányítása is, továbbá a lehetőség, hogy járműveket vegyünk igénybe, bemenjünk a házakba, vagy csoportokat alkossunk. Persze ez a rendszer nem áll nagyon távol az RTS-ektől, azaz valós idejű stratégiai játékoktól sem. A játék amellett, hogy egy izometrikus akció némi stratégiázással (hiszen megfelelően kell csoportosítanunk az embereinket a megfelelő helyekre, ebben rejlik a harc sikere), egy menedzser játék, egyfajta gazdasági város szimulátor is egyben, amilyen a Sim City sorozat. Egy maffiafőnök feladata nem csak lövöldözésből és harci parancsok osztásából áll, de minél több stratégiai pontot is el kell foglalni, és fenn kell tartani a városban, sőt be is kell védeni őket és üzemeltetni. Az ilyenek tárháza elég nagy a játékban. Vannak természetesen az elmaradhatatlan bordélyok, kocsmák, szeszfőzdék és játékbarlangok, de teljesen átlagos boltok nagy tömegét is be kell védeni (azaz elfoglalni), hogy teljen a kassza és színeződjön a térkép, abból tudják a népek, hogy ki az úr a kerületben. A játék így már egész komplexé válik, hiszen emberek kellenek a terjeszkedéshez, stratégiázni és fejleszteni kell a harchoz, a bevédett üzletek jelentik a bevételt, és azt kell visszaforgatni az emberek és vállalkozások fenntartásába is. De a területünket az ellenfél is támadja, ahogy mi is támadjuk az övét, és gyakran több konkurens banda is törekszik a város meghódítására. Aztán még ott a rendőrség. Ők természetesen mindig korruptak, de ahhoz húznak, akié a legnagyobb hatalom, tehát amíg nem színeztük be a térképet,



végig a nyomunkban lesznek és megkeserítik az életünket — azonban amikor már abszolút nyerésre állunk, nem mernek minket zaklatni. Mindezek tetejébe a legtöbb pályát időre kell teljesíteni, elvégezzük a feladatokat, egyre feljebb jutunk a ranglétrán, egyre nagyobb hatalmunk lesz, és egyre nagyobb főnökökhöz jutunk el a maffiában. Akik persze mind egymásnak adták ki a parancsot a merényletre, mind bűnösök, és mindegyiküknek vesznie kell. Feltehetően a játék végén a legfőbb főnököt is kivégezzük, és az egész államot uralni fogjuk, bár én még csak a 7-edik pályáig jutottam, így a játék vége számomra is rejtély.

Installáláskor egyébként kábé 600 megát rak fel a játék, plusz installálhatunk hálós játékot. Ezt nem próbáltam, de tudtommal maximum négy ember játszhat hálóban, net-es és egyéb lehetőségekkel is. Van egy olyan installálási opció is, hogy a CD-t ne kérje a gép (egyébként mindig ellenőrzi), ez talán valami light-osabb verziót dob fel, de egyben lehetőséget is nyújt arra, hogy lokális hálóban többen apríthassák egymást Temperance utcáin egy CD-ről. Gondolom multiplayer-ben az intró, történet és minden körítés elmarad, továbbá mindenki választhat saját karaktert és arcot is, aztán a játékosok számától függően különböző, direkt több játékosos arénának kiképzett városokban kell akciózni egymás kárára.



▲ *A Kossuth sztrít már megvan, de hol a Petőfi?*

Maffia – a valóság és fikció

A MAFIA szó eredete a távoli múltba vész. Egyesek szerint egy olasz kifejezés, a Morte Alla Francia Italia Anela, azaz Olaszország halált kiált a Franciákra rövidítése, ami az 1282-es francia inváziókor keletkezett, majd idővel a férfiasság szicíliai szinonímájává vált. Egy másik teória szerint a szó a korai 9-edik században keletkezett, amikor Szicília arab megszállás alatt volt, sok szicíliai próbálta elhagyni ekkor az országot, a mafia szó pedig arabul menekültet jelent. Szicília a 9-edik és 13-adik század között sok megszállást élt át, ezek alatt a lakosok és menekültek nagyobb földalatti szervezetekbe tömörültek, melyek alapja a család volt, és bár nem volt mindig vérségi kohézió, a közös ellenség jobban összekovácsolta az embereket, a szervezetek családi hierarchiával működtek. A családok fejei a don-ok voltak, minden városnak megvolt a don-ja, akik felett a don-ok don-ja, a fővárosban, Palermo-ban élő fő don állt. Minden beavatott mafia tagnak le kellett tenni egy 5 pontból álló esküt, és a szerint kellett élnie, állítólag ez máig is megmaradt:

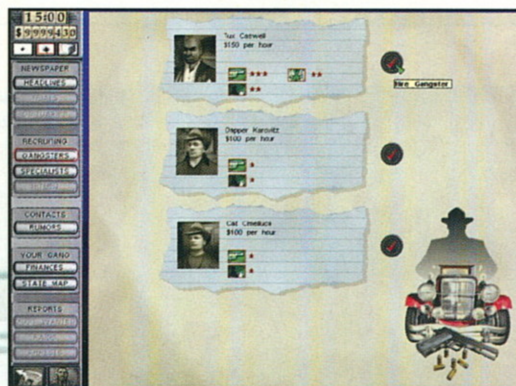
1.A csend kódja — soha, még kínzás hatására sem szabad kiadni más maffia tagokat és maffia titkokat
2.Teljes engedelmesség a főnöknek — követni a főnök utasításait akármi is az
3.Támogatás — teljes támogatást adni más megbecsült és baráti maffia családok számára, amennyiben erre igény van
4.Bosszú — minden családtagot ért támadást meg kell bosszulni
5.El kell kerülni a hatóságokat

A régi forradalmi alapokból táplálkozó maffia igazán a 19-edik században nőtt nagyra és vált bűnszövetkezetté. Csak a saját törvényeit fogadta el, a belépés egy életre való elkötelezettséget jelentett és jelent máig is, nincs kiszállás. Állítólag az amerikai, filmekben is gyakran látható maffia 1893-ban keletkezett, amikor Don Vito Cascio Ferro New York-ba költözött. A legtöbb maffiózó az 1920-as években vándorolt ki az USA-ba Szicíliából. Amerikában is kiépítették az ősi hálózatot minden nagyobb városban, akkoriban főleg szerencsejátékkal, prostitúcióval és csempészettel foglalkoztak. A 20-as éveket tekinthetjük a legtipikusabb maffia korszaknak - akkor „uralkodott" Al Capone, aki nyíltan fitogtatta hatalmát és vagyonát. Miután ő elment hűsölni az Alcatraz-ba, a maffia szervezettebbé és csendesebbé vált, beköszöntött a szindikátusok kora. Salvatore Lucania, közismertebb nevén Charlie „Lucky" Luciano lett az új cappo di tutti cappi, azaz minden főnökök főnöke. Ő már nyitottabb szervezetet irányított, az olaszok és szicíliaiak mellett zsidók és amerikaiak is beléphettek a kötelékébe, ő invesztált hatalmas vagyonokat Las Vegas kaszinóiba is. Lucky ideje alatt folytak a filmekből ismert hatalmas belharcok a Genovese és a Bonanno családokkal, akik nem ismerték el őt vezetőnek. Utána sok hatalmi belharc volt, melyekből végül Carlo Gambino került ki győztesen, ő sokáig sikeresen elkerülte a hatóságokat és vezette a családját. New York másik nagy családja, a független Bonanno család nem volt ilyen szerencsés, gyakorlatilag az egészet felszámolták, miután egy Joe Pistone nevű FBI ügynök sikeresen beépült a családba Donnie Brasco néven (ugye mindenkinek ismerős a sztori). A családok élén Paul Castellano követte Gambino-t, ekkor kezdett a maffia egyre nagyobb mértékben legális üzletekbe, majd John Gotti 1985-ben megölte Castellano-t és elfoglalta a helyét. Gotti eléggé a rivaldafényben élt, miután 1991-ben Sammy Gravano megszegte a maffia esküt és vallott Gotti ellen, Gotti-t életfogytiglanra ítélték. Azóta Gotti fia, John Gotti Jr vezeti a családot. Jelenleg öt fő család van New York-ban a La Cosa Nostra-n belül, a Gambino, a Genovese, a Colombo, a Bonanno és a Luchese családok.



A filmesek különösen rákattantak egy időben a maffia régi, kissé misztikus, különös szabályokra és hierarchiára épülő eseménydús témájára, mára már Dunát lehetne rekeszteni a maffiás filmekkel. Francis Ford Coppola indított komolyabban 1972-ben a Keresztapával, ami óriási siker volt és állítólag a szükséges drámát és fikciót leszámítva teljesen élethűen ábrázolta a világot, a mozi két folytatást ért meg. Sok film nyújt betekintést a valódi maffia világába is, szerintem a következők a legérdekesebbek (legalábbis ezeket láttam a közelmúltban, ezekre emlékszem): Aki megölte Al Capone-t (a kezdeti időkben játszódik), Gotti (természetesen ez a 70-es, 80-as években), Casino (ez Benjamin „Bugsey" Siegel idejében játszódik Las Vegas-ban) és Fedőneve: Donnie Brasco (a Bonanno család bukásakor játszódik). Abszolút bejött még nekem egy fiktív maffiás alkotás, amit a Keresztapa filmek írója, Mario Puzo jegyzett, eredetileg szimpla TV sorozat volt, de itt komplett filmként adta a TV, Az utolsó don volt a címe, nagyon ajánlom mindenkinek.


▲ Molotov koktélparti


▲ Fekete Linuxos gengszterek a maffia berkeiben

alább az ember valamennyire el tud navigálni a sok bonyolult menü között. A játék elején elég szerény csapattal kezdünk. Van egy főhadiszállásunk, egy autónk és mi vagyunk a főnökök, emellett van egy consigliere-nk (a capo állandó tanácsadója), aki a nagybátyánk, elfoglalni megadott pontokat, bevédeni, vagy éppen kivégezni embereket, beindítani megadott vállalkozásokat és egyebek. Ha elbukunk, vége a játéknak. Így már mindenki sejtheti, hogy mire számíthat. A játék igen összetettre sikerült, minden részlet számít, minden apróságra oda kell figyelni, párhuzamosan kell üzletemberként, harcosként és stratégaként is gondolkozni és cselekedni különböző térképmódokban.

Kezdés előtt érdemes megnézni a tutorialt, ami nem túl interaktív, csak pár dolgot lehet csinálni, és csak pár alap lehetőséget mutat meg, de leg-



továbbá egy, azaz egy darab sgarrista-nk (azaz katonánk, gyalogosunk, harcosunk). Mindig ugyanott kezdünk, a térképek előre el vannak készítve, nem valós időben generáltak, ahogy az előző részben. Az egér mellett három gomb kell csak az irányításhoz, a két egérgomb és a shift, ezek kombinációjával minden kivitelezhető. Továbbá az Esc hívja be a töltés/mentés/kilépés menüt, ami egyben a pause megfelelője is, és a számbillentyűkkel gyorsan lehet választani katonát. Az F9 és az F10 billentyűknek van még funkciójuk, ezekkel lehet szabályozni a házak magasságát és áttetszőségét, továbbá a + és - gomboknak, ezek váltanak a térkép módok között.

A képernyő bal felső sarkában láthatjuk az időt és pénzünket, alatta három további ikont. A pénz magától értetődik, villog, amikor éppen kapunk hozzá vagy fizetünk belőle (tehát tejelnek a bevédett üzletek, vagy éppen fizetünk a zsoldosoknak, zsaruknak, besúgóknak, egyebek). Az idő általában számít, mert sok küldetés időre megy, továbbá van éjszaka és nappal váltás is, és néhány történés is időhöz kötött. A három ikon a térkép három módja. Ezek nagyon fontosak, szinte állandóan váltogatni kell a módok között. Az első egy durva felülnézeti ábrázolásra váltja át a térképet, itt látjuk be a legnagyobb részt a városból, és természetesen a jobb egérgomb nyomva tartásával mozoghatunk is a térképen, mint minden más módban is. Itt kizárólag az utcákat, utcaneveket és kulcsépületeket látjuk, továbbá az ellenfeleket és a mi embereinket (sárga és zöld foltok kezdetben). Ha bal patkánygombot pöccintünk, az éppen kiválasztott katonáink odamasíroznak — vagy éppen betámadnak, ha ellenfélre klikkeltünk. Ha shift-tel együtt tettük ugyanezt, akkor pedig arcképpel és névvel ellátott infót kérhetünk le az embereinkről és ellenfelekről (meg más módokban a civilekről is, itt nem látszanak). A shift + bal gomb épületeken lesz az, amit leginkább alkalmazunk ebben a módban, ugyanis ezzel lehet belépni a házakba és kiadni a rájuk vonatkozó utasításokat. Más módokban is megtehetjük ezt, de itt látjuk be a legtöbb üzletet, így ez alkalmas leginkább menedzser módnak. Ha így klikkelünk az épületekre, számtalan további lehetőséget kapunk épülettől függően. Az ellenségeseket megtámadhatjuk (attack), megölhetjük a tulajt (kill), elfoglalhatjuk (claim) és hasonló dolgokat tehetünk. A mieinknél az odamenés (go to), őrködés (guard), őrjáratozás (patrol) és eladás (sell site) merül fel, továbbá a semlegeseknél a megvétel (buy site), az üzemeltethetőeknél, amik nem csak egyszerű boltok pedig az illegalizálás (set up illegal), persze vannak még továbbiak is. Sok ilyen épületnél, az office-nál, hideaway-nél és a már illegalizált működtethető üzleteknél az ablak fejlécében további menü jelenik meg, itt van a legtöbb lehetőség, épületenként más, így a cikk keretében összefoglalni sem lehetne. A leglényegesebb, hogy a legtöbb üzemeltethető épülethez (nyomda, újság, szeszfőzde, játékbarlang, uzsorás, kocsma, egyebek), kellenek specialisták (a maffia hierarchiájában ezeket az üzleti tanácsadókat contabile-nak hívják), őket az újságban vehetjük meg, majd a relocate gombbal küldhetjük ide, amint megérkeznek, beindul az üzlet. Az office és hideaway a legfontosabb helyek. Itt az almenükben megnézhetjük az összes üzleti statisztikánkat (órára pontosan, még az épületek renoválására fordított összeg is külön fel van tüntetve), itt adhatjuk és vehetjük a fegyvereket és autókat is (de ehhez embernek kell bent lennie, hogy a fegyverét vagy autóját cserélhessük, erre jöttem rá a legnehezebben eddig), továbbá itt direkt nézhetünk statisztikákat és plusz adatokat minden legális és illegális vállalkozásunkról és emberünkről is. Visszatérve a bal felső sarokra, a középső ikonnal egy köztes, részletesebb, nagyobb felbontású felülnézeti térképet kapcsolhatunk be, ezen már minden szereplőt, a járókelők és autók is, sőt a házak rajza is kivehető, de az lényegtelen. Ebben a módban érdemes leginkább a stratégiai lépéseket megtennünk, láthatjuk, ha épp ellenfél lép a területünkre, és ráállíthatunk katonákat, védhetünk területeket, csoportosíthatunk, meg minden. A harmadik kis ikon a bal felső menüben a nagy, részletes, izometrikus kép. Természetesen itt is mindent elvégezhetünk, klikkelhetünk épületekre is, de itt a térkép nagyon kis részletét látjuk egyszerre, ráadásul a scroll is lassú. Ez a mód igazán csak a kis területeken való akciózásra és legfőképp a tényleges harcra jó. Itt láthatjuk például az ellenfelek számát (ez a legfontosabb általában, persze a fegyverzet és felkészültség is számít, de általában







▲ *Vájd Vájd Veszt*

az győz, akinek több embere van), így eldönthetjük a stratégiát, hogy harcolunk vagy menekülünk. Meg is célozhatunk egyes ellenfeleket, bár magába a harcba csak félig-meddig van beleszólásunk, harc közben az emberek főleg maguktól lőnek és mozognak, nyilván túl vontatott és kezelhetetlen lenne a játék, ha minden golyóra parancsot kellene adnunk.

A képernyő felső sávjában láthatjuk a katonáinkat sorban. A bal gombbal infót kérhetünk a figurákról és kiválaszthatjuk őket, a jobb gomb ugyanez, plusz rájuk is fókuszálunk a térképen, legyen az akármilyen módban. A számbillentyűkkel is lehet válogatni, shift-el pedig több embert is kiválaszthatunk. Ezeket persze a térképen levő emberekre is alkalmazhatjuk, ahol könnyebben is ki tudunk jelölni több embert. Az emberünk ablakában láthatjuk a nevét, fegyverét és amennyiben capo vagy caporegime (ez olyan szakaszvezető-féle beosztottakkal), akkor a nullától négyig terjedő beosztottjait is. Ha infót kérünk róla, ezeket részletesen láthatjuk a bal sávban is, ahol variálhatjuk is őket. A hőmérő nagyon lényeges, ez a háromfokozatú agresszivitásirányító. A felső a legagresszívebb mód, ekkor emberünk ész nélkül megy minden balhéba, és amíg ellenfél van a látóhatárán belül, el sem lehet onnan vonszolni, leszámolásokhoz és kamikaze akciókhoz ez ajánlott. A legalsó természetesen a nyuszi mód, ha ellenféllel találkozik a katona, menekülőre fogja, így jól el lehet szaladni a túlerő elől, vagy el lehet rángatni, ha leragad egy embervadászatban. A kép alatt lecserélhetjük az emberünk becenevét, lejjebb láthatjuk azt, hogy mihez van tehetsége és mennyi, ez alatt az autó és ház ikonnal azonnal az autójába- vagy hazaküldhetjük (itt is működnek az egérgombok és shift-es kombók). Még lejjebb láthatjuk a beosztottakat (a játék musclenek, azaz izomnak hívja őket, de nevezhetjük őket verőlegénynek, izomagynak, akár testőrnek is), amennyiben rendelhetőek az emberhez és vannak rendelve. Itt az üres sávokra klikkelve rendelhetünk hozzá továbbiakat (amennyiben vannak bérelhető muscle-ek), vagy elküldhetjük őket, és csereberélhetünk velük fegyvert is. Ezt követik a kulcsutasítások, a flee a menekülés, a guard az őrködés, a patrol az őrjáratozás, a tail pedig a követés. Az arany sávokban jelennek meg az esetleges pluszutasítások a nagyon speciális embereknél, az egyik ürge például autókat és épületeket tud robbantani, de nagyon sokféle van, és gyanítom, sokkal nem is találkoztam.

A bal sáv alján még nagyon fontos az újság ikon, ezzel nézhetjük meg a városi újságot két centért, ez éjjelente jelenik meg (tehát csak akkor frissül), de bármikor belenézhetünk. Ezt végiglapozva (persze gyakran sok témában nincs semmi fejlemény, és sok lap hiányzik) értesülhetünk a legújabb eseményekről (általában a saját rémtetteinkről), bűntető-eljárásokról, halálozásokról, itt vehetünk fel gengsztereket, specialistákat és bérgyilkosokat, itt olvashatjuk el a pletykákat, nézhetjük meg az állam térképét, továbbá megtudhatjuk, hogy kik a körözött és letartóztatott személyek és kik a hírhedt fosztogatók. Az újság hasznos dolog, leginkább az emberek felvételére. Az újság mellett láthatjuk a nagybátyó ikont, amivel előhívhatjuk a consigliere-t. Ez mindig villog is, ha közölnivalója van, ő mondja el a küldetéseinket, figyelmeztet, ha valamit nem jól csinálunk, ha megtámadnak minket és egyebek. A térkép színezését is itt állíthatjuk, hogy mutassa az épületeket, zsarukat, területeket, területek értékét stb. Két segédikon maradt csak hátra, a jobb felső sarokban levő ikonnal állogathatjuk úgy a nézetet, hogy az ablakok kisebbek legyenek, és többet lássunk a térképből, az alatta levő pedig egy nagyon jó kézikönyv a játék és menük kezeléséhez, hypertext-es, tehát úgy működik, mint egy web browser belső linkekkel és back és forward gombokkal. Hasznos a böngészése, amennyiben valakiben ezen cikk és próbálkozás után is felmerülnek kezelésre vonatkozó kérdések. Bizonyára még sok új épület és különleges küldetés lesz a játékban, de ahogy korábban utaltam rá, én még csak a 7-edik pályán vagyok, sok dolgot én sem láttam még.

Rakjuk a mérlegre

A játék alapötlete és hangulata szerintem kiváló. Szórakoztató dolog Al Capone-t játszani, gengszterkedni, harcolni a kopókkal és a rivális bandákkal, szeszt csempészni meg ilyenek, az elképzelés kétségtelenül csillagos ötös. Ugyanakkor talán túl szigorú vagyok, de a játékkal elég sok esztétikai problémám van. Véleményem szerint ma az abszolút 3D-s világban ez a pre-renderelt izometrikus megjelenítés eléggé elavult, lehetett volna realtime 3D-ben is nyomni. Persze ma is készítenek csúcs pre-renderelt játékokat (jó példa a Diablo 2), azonban azok is mérföldekkel jobban néznek ki és változatosabb a grafikájuk. A Gangsters 2 bár nem a legrondább izometrikus játék, azért a legtöbb közelmúltban megjelent ilyen megjelenítésű anyag nyomába sem ér grafikai minőségben és részletességben, nem beszélve arról, hogy a házak túlságosan hasonlítanak egymásra, és nem változnak nagyon városonként sem, helyből megunja őket az ember. Az emberek grafikája is gyenge, látszik, hogy alig pár arcot rendereltek le lustaságból, ezeken is keveset variáltak. Az autók száma is kevés, és az a legnevetségesebb, amikor egy járgány az úton nem bír megfordulni, végigmegy egy hosszú utcán, hogy bemutassa a nagy fordulási csodát megfelelő előkészítéssel, majd masszív négy animációs fázisban fordul meg 180 fokban. Hát ettől leestem a székről, de nem a látványtól, inkább a röhögéstől. Szóval sajnos a grafika és hang nagyon idejétmúlt (a mozik pedig bűn gyengék), emellett még az húzza le a játékot, hogy valami iszonyú nehéz és nagyon komplex, capo legyen a talpán, aki mindent állandóan kézben tud tartani akár easy fokozaton is, és végig tudja nyomni a gámát. Persze nem győzöm hangsúlyozni, a játék ötletre kiváló, hangulatra és játszhatóságra is nagyon jó, akinek bejön a maffiásdi, a Syndicate, az UFO, a Sim City és hasonlók, az ne hagyja ki, de tényleg kösse fel az alsóneműt.

Reméljük a harmadik rész — amin egyébként már dolgoznak —, könnyebb lesz és sokkal látványosabb.

Credo - cappo di tutti cappi

Üdvözlőlapot küldeni s kapni egyaránt kellemes dolog — gondolhatják a Gangsters 2 alkotói s a kiadó, így művük népszerűségét emelendő, tucatnyi wallpapert helyeztek el a stuff hivatalos honlapján. Minden kártyához tartozik egy-egy igen magasröptű pársoros is, melyek ugyan nem mutatnak szoros párhuzamot az üdvözlőlapokon feltüntetett jókívánságok eszmeiségével, de éppen ettől válik az egész mintegy: használhatóvá. Egy tipp: a Fantasztikus Gangsters 2 Üdvözlőlapok az E-Cards menüpontban férhetőek hozzá. De most komolyan.

www.gangsters2.com

Eidos Interactive / Hothouse Creations Ltd.
PIII 450 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	5
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	5

✓ - elég eredeti kombináció
- masszívan igénybe veszi az összes agyféltekét és reflexeket

✗ - idejétmúlt, ismétlődő, csapnivaló grafika
- nagyon nehéz játékmenet

83

Operation FLASHPOINT



A III. Világháború küszöbén? Ehhez nekünk még lesz néhány szavunk!

A cseh illetőségű Mirage Software több mint egy éve rukkolt elő háborús „shooter" játékával, a Mortyrral, bebizonyítva, hogy az egykori keleti blokk országaiban is élnek világszínvonalú termékek előállítására képes programozók. Ezt persze mi magyarok már annak előtte is tudtuk, gondoljunk csak az Imperium Galactica pozitív fogadtatására Felső Szölnöktől nyugatra. Egy prágai informatikai cég 1999 júniusában létre hozta a Bohemia Interactive-ot, és ők rögvest nekiláttak nagyszabású terveket szövögetni, nevelgetni a címszereplő adathalmazt, akkor még Flash Point néven reklámozva, talán éppen a fenti két sikertörténet tanulságait szem előtt tartva. A marketing munkálatoknak köszönhetően, hamarosan találtak kiadót is — a Mirage-zsal ismertté vált Interactive Media karolta fel a produkciót. Azonban az ő marketingjük (valószínű a PR-osok csak egy kéthetes gyors-talpalót végeztek) kévéssé hathatós tevékenysége csakhamar fátylat borított rájuk (a rossz nyelvek szerint a népszerűségi listán, egy a pakisztáni aknamezőkre térképet árusító cég mögé kerültek).
A megszeppent, de nem csüggedő csapat (tudván, hogy per aspera ad astra, azaz a sikerhez vezető út, rögös, vagy mi?) nem állt le a fejlesztéssel, tartva magát az ütemtervhez, továbbra is 2001-re jósolva a várható megjelenést. És ekkor jött a felmentő sereg (Kolinmekré és Severance rajongók figyelem!), színre lépett a Codemasters.
Arra vonatkozóan nincsenek információim, hogy vajon mi ihlette a BI tervezőit, story boardereit, egy diszkréten oroszellenes ('68-ban nem lett volna ennyire ciki a dolog ☺) történet körvonalazására. Talán a szakmailag nem éppen kecsegtető Kelet-Szarján-Burját Informatikai Biennálén vettek részt, megtekintetve az akkoriban pozitív visszhangot keltett „Az abakusz interim felhasználása a fegyverzetvezérlésben" című előadást. A hazaúton pedig a legközelebbi (1500 kilométernyire) reptér felé az M53-as főúton Irkutszkból Komszomolszkba akkumulátor savval ízesített kerozint kortyolgatva - amit a záró parti egyik svédasztaláról csentek el a fiúk -, felvetődött, hogy ha már ilyen közelről tanulmányozhatják az egykori Szovjetunió szívét, (vagy legalábbis, ami alatta van, ...na jó a tápcsatornáját) miért ne szentelhetnék az elkövetkező két évecskét eme tárgy boncolgatásának?

„HÁBORÚBAN A KÉPZELET AZ EGYETLEN FEGYVER A VALÓSÁG ELLEN" – a sztori

Egy szónak is száz a vége, essen pár mondat a kerettörténetről is! Tehát: hidegháború. Mi is volt ez? A háborús feszültség kiéleződése a SZU és a nyugati szövetségesek között. 1947-ben kezdődött, a Walter Lippmann amerikai publicista tollának nyomán elnevezett, az USA és SZU egymás ellen folytatott, a közvetlen fegyveres összecsapást kerülő, ideológiai, politikai és gazdasági háború. Vagy más néven, hidegháború. Maga az Operation Flashpoint is ennek a bizonytalan korszaknak — ma már tudjuk — vége felé játszódik. 1985-ben. Ronald Reagen az elnök az USA-ban, az SZU pedig egész sor hatalomféle, és talán a hatalomtól jobblétre szenderedő vezetőt emelt pajzsra, majd temetett el (Brezsnyev, Andropov, Csernyenko). Hazánk akkori egyetlen tévécsatornája, a hozzávetőlegesen 12 óránységi napi műsoridejének közel 80 százalékát az ágyútalpon szervírozott koporsók (és az elhunytak többtonnányi kitüntetésének) utolsó útjának nyomon követésére fordította. Aztán '85 tavaszán jött a megváltó, Gorbi, aki előrukkolt a peresztroszty és glasztrojka, vagy, izé néha összeszavakat a keverem. Szóval menetet vágott a megkövesedett bürokratikus intézményrendszerbe, és békejobbot mutatott be a másodosztályú western színészből lett amerikai elnöknek és kabinetjének, felmelegítve a fagyos tényállādékot (megjegyzés: Afganisztánban azért még lángszórózták kicsit az orosz csapatok a tadzsikokat meg a pastukat, de hát kevésre nem adunk, ugye, és ki tudja, tán ezt a háborús eposzt is feldogozza egyszer valamelyik cseh szoftvergyáros...). A változások ilyetén alakulása azonban nem tett boldoggá mindenkit, főleg nem azokat, akik minden erejükkel a hideg viszonyok fenntartásán fáradoztak. Amolyan „ruszkájá" szeparatista, szakadár csapatok, élükön puccsra kész tábornokokkal, nemtetszésük jeléül hatalmukba kerítettek egy európai szigetet. A konfliktus természetesen magával sodorta a szomszédos két szigetállamot is (egyik autonóm állam, másikuk NATO fennhatóság alatt állt). A szigetek neve Kolgujev, Malden illetve Everon, ködneveik: Kain, Abel, és Eden. Na itt érdemes kicsit elidőzni. A sztori egyik befoltozástól megkímélt lukacsos területe (vagy legalább is elnagyolt szeletkéje) a helyszín. A kiagyalók nem mertek belevágni aktuális, vagy megtörtént események feldolgozásába (vagy létező ország területére helyezni a cselekményt, mint pl. a Delta Force-trilógiában), hanem elmentek az illúziórombolo fikciók világába, aláásva az egész történet hitelességét, amolyan esettanulmánnyá, „mi-történne-ha-szcenárió"-vá alacsonyítva az ígéretesen induló háborús FPS-t. Így egy ambivalens mixet kaptunk, franciás hangzású városokkal, cseh, szlovák, esetleg lengyel nevű őslakosokkal.
Na de vissza a fővágányra! A Szovjetunió, belviszályok által lefoglalt hadereje, képtelen volt megbirkózni a belülről pusztító mételyel, segítséget kért a NATO-tól. És ugye, ha amerikai csapatok bajszot akasztanak orosz csapatokkal (és egyáltalán a néhai Varsó-i Szerződés tagállamainak csapataival), akkor mindig ott lebeg Damoklész karja, és benne az atomháború kitörésének veszélye. És itt kezdődik a kaland. A „single player" főhősének — David Armstrong közlegénynek - bőrébe bújunk, életének legfontosabb nappalait, éjszakáit éljük át, a közel 40 órányi játékidővel kecsegtető játékban. Az unalmas bakaélet egy rádióhírrel ér véget, és hamar megérkezik a parancs is, ideje felhagyni a gyakorlatozással, helyzet van. A küldetések látszólag nem egymásra épülnek, tűzfészekből tűzfészekbe transzportálják egységünket, de mindegy mit teszünk, győzünk vagy veszítünk, a hatás nem marad el. A nem teljesített feladatokkal sem ér véget a játék, mert ezeknek a kudarcoknak a hatásai, a későbbi bevetések alakulását befolyásolják majd. Ez az úgy nevezett „dynamic mission design". Törekvésünk a sikerre, a rendfokozatunk kifényesedését, azaz előmenetelünket eredményezi. Ezt egy sajátosan követhetetlen pontozási rendszer hivatott szemléltetni. Nagyjából három követendő szabállyal nem árt tisztában lenni a mielőbbi előléptetés reményében: öljünk minél több ellenséget, ne szegjük meg elöljáróink parancsait, és ne küldjük másvilágra a mi oldalunkon harcolókat. Az előrejutás azt eredményezi, hogy a stráfjaink mellé egységeket kapunk, mi dönthetünk a taktikáról, ami igen csak megkönnyíti majd a feladatok sikeres végrehajtását (a furcsa AI-nek

Az Operation Flashpointot fejlesztő Bohemia Interactive már jó ideje a háborús játékok specialistája, jóllehet nevük mindez idáig ismeretlen volt a szélesebb PC közönség előtt. Ez nem is csoda — az eredetileg könnyedebb, Marek Spanel fejlesztő szerint „kisebb" játéknak indult project leginkább a barátok, tesztelők észrevételei alapján nőtte ki magát azzá a módfelett összetett s kidolgozott platformmá, mely révén nem kisebb kiadó látott fantáziát a játék felkarolásában, mint a Codemasters. Felvetődik a kérdés: vajon meg tudunk -e nevezni egy másik programot is a régmúlt időkből, mely még a Bohemia Interactive originális, kozmetikázatlan ötletei, s elgondolásai alapján mutatta be a háborús konfliktusokat? Meg: ez a stuff a Warwide, mely még Atarira készült.



▲ Hajnali rapport



köszönhetően, de erről majd később). A játék „genre" azt sugallja, az Operation Flashpoint, egy FPS. Ezért kellemes meglepetés a Rainbow Six, vagy a SWAT sorozatot a kisujjukban hordozóknak, hogy újfent kis egységek vezénylésével találják szembe magukat. Illetve az első néhány küldetésben kis egységek tagjaként, járőrözniük kell, terepet felderíteni, vagy éppen civileket kísérni. Szóval a Ramboid egyszemélyes hősködésnek immáron vége. Létfontosságú, hogy mielőbb megszabaduljunk a hosszú évek alatt eluralkodott azonnali bal egérgomb nyomkodási ösztönünktől, és inkább a környezetünk jelzéseit figyeljük, na meg a felettesünk igen bölcs parancsait a rádión keresztül.

„A HÁBORÚ SENKINEK SEM VÁLIK KÁRÁRA, CSAK AZOKNAK, AKIK MEGHALNAK." - a menü

Meglepően egyszerű, beállítási lehetőségek, és esztétika terén is. Mindössze a Campaign, a Single, a Multi (TCP/IP, LAN, Internet), az Opciók (hang, kép, nehézség), a Pálya Szerkesztő és az Exit kínálja magát. Klikkeléskor egy napló vagy egy laptop jelenik meg, és az előbbi bejegyzéseiből illetve az utóbbi kijelzőjéről érhetők el a további funkciók. Ami emeli a spártaiság „low-end" színvonalát, az egy trailer, ami lassan csordogáló képsoraival, kihalt tájakat mutat be, rozsdás, szétlőtt harcjárművekkel, távolba vesző füstcsíkokkal a háttérben.

„A HALÁL EGY UNALMAS, BARÁTSÁGTALAN ÁLLAPOT, TANÁCSOLOM, SOHA NE LEGYEN VELE DOLGOD, BARÁTOM!" - grafika

A textúrák úgy aránylanak a polygonokhoz, mint az óriás csótány az Edgar-öltönyéhez a Men In Blackben. Néhol lötyög, néhol szorít, de leginkább gyűrődik. A nyugodtnak tűnő táj folyton fodrozódik, alakul, és nem valamiféle bioszimuláció zajlik. Egyszerűen itt is jókora bogarak (bugsy) szaladgálnak. Apropó „engine"! A LithTech továbbfejlesztett motorja igen szép jövő elé néz-het. Már '99-ben is remekül megállta a helyét a Blood 2: Chosen-ben, ahol a belső terek és a fényviszonyok tekintetében mérföldes előrelépést jelentett. Ezúttal a hatalmas külső terek létrehozásában jeleskedik. Megközelítőleg 100km X 100km áll rendelkezésre (nem véletlenszerűen generálódó kies sziklarengeteg, hanem falvak, állóvíz és folyórendszerek, föld- és betonutak labirintusa). Ha úgy tartja kedvünk, magunk mögött hagyva a csatazajt elautózhatunk a tengerpartra. Az összetett úthálózat könnyedén követhető a térképek segítségével. A szigetek saját flórát és faunát (nem a sziámi testvérpár a Galád Családból!) kaptak. Hegyes-völgyes tájak imitt, kopár bokros, sziklás sivárság amott. A korábbi előzetesek beszámoltak annak lehetőségéről is, hogy alacsonyan gomolygó köd teszi majd kísértetiesebbé az erdei hajnalokat, és a lebegő pontos számításokat, de ennek legapróbb nyomát sem véltem felfedezni. Ezt leszámítva azonban kuriózumnak tekinthető valósághűség keredett ki a programozói környezetből. És a tájak kidolgozása egyszerűen lélegzetelállító. Sűrű erdők, bokrok, ledőlt fatörzsek, tavak, épületek. A házak egyenként pazarul kidolgozottak, az ajtók számos esetben tárva nyitva várják a nézelődőket. Odabent TV, takaros szekrényke, ágyacska, festmények a falakon, és a földön a falnak támasztva, mintha a háború elől menekülők sebtében csomagoltak volna maguk mögött hagyva a túlméretes tárgyakat. Nem egy alkalommal kell átfurikázni kisebb falvakon (helységnév táblák mindenütt!), és az ember érzése, hogy akármelyik észak-magyarországi településről is mintázhatták volna őket. Az állóvizek játékbéli megjelenítésével nem vagyok kibékülve. Messziről csodás látvány egy-egy tavacska, de ahogy közeledünk, úgy változik a hattyú rút kiskacsává. Egészen közelről látszik igazán, mennyire lapos, a többi terepelem színvonalától talán legjobban elmaradó „optikai csodával" van dolgunk. Az igaz, hogy a hullámok felrohannak a part homokjára, a fövenyt ostromolják szüntelen, de csak vonalszerűen. És a vízfelület átlátszatlan, hiányzik belőle az élet. Úszni képtelenség, talán a menetfelszerelés súlyából kifolyólag, az éltető elem a tüdőbe „befolyólag" hamar megfárasztja David Armstrongot. És ha már szóba jött a hókettő (= víz, őrmesteri zsargon!), muszáj kalapot emelni az ún. Environmental AI előtt. Ez a környezet élethű változásait irányítja, és nem is akárhogy. Az ár-apály jelenségen ugyan nem nagyon lehet elmélázni, figyelembe véve a periodicitást, ami 6 óra, de a többi változó egészen elképesztő. Követhetőek a napszakok. Egyrészt a nap mozgásainak megfigyelésével, másrészt a főhős olcsó japán karórájának tanulmányozásával (a delet a harangszó is jelzi). Felhőképződés, holdfázisok, csillagképek (több mint 3000 csillag valós helyzetben!), természetesen a naptári évszaknak megfelelően modellezve.

Az animációk sokkal realisztikusabbak lettek. Az alapmozdulatok — hasalás, féltérd, tárcsere, járműbe beszállás — főként a külső nézetben tesznek jó benyomást. Általuk, vége a gombnyomásra történő azonnal helyzetváltoztatásnak. Így a harcszituációkban is másodpercekbe telhet a fedezékbe húzódás, és nagyobb jelentőséggel bír a muníció kérdése is, hisz új tárat helyezni a fegyverbe életfontosságú idővel bír! A futás, gyaloglás, kúszás igen szép, „motion capture" technikával virtualizált. Még az első számú nézet is animált, lenézve látótérbe kerül a saját játékbeli mellkasunk, fegyvert tartó kezünk. A látszólag mozdulatlan katonák a fegyverüket piszkálják, vakaróznak, távcsövön át nézelődnek. A csapatszállító platóján mindenki zötykölődik. Kissé mókás, idegrendszeri rendellenességnek tűnő (és elnagyolt mozdulat rutinokra utaló) módon ugyan, de a kocsi rázkódása átadódik az utasok felső testére, nyakára, fejére.

Az örök vadászmezőkre tett „csak oda" utazás, mint fő motívumot felvonultató játékokból nem hiányozhat az elmaradhatatlan halálanimáció sem. Többtucatnyi létezik (mindegyik mellé egy híres, a háborúval, mint szükségtelen rosszal kapcsolatos szólás — idézet — dukál), aki nem rest számoljon utána. A vér textúrái a becsapódásnak megfelelően a test különböző részein „ütik fel a fejüket". Tiszta fejlövés esetén nem marad el a sisakon elengedhetetlen golyóütötte nyílás sem. A robbanások ízlésesen valódinak tűnnek, semmi „halivúdi" túlzás. Láng és füstoszlopok, megperzselődött talaj. Kráterek sajnos nincsenek az interaktív csatamezőn, de a füst reagál a virtuális szélirányra, ami azért kárpótlást jelenthet a kukacoskodóknak is. Az apró, de annál örömtelibb részletek sem maradhatnak ki a grafikai különlegességeket dicsőítő felsorolásból. A távcső lencséjén karcolások díszelegnek, (sőt rátapadt hajszálak is) — a konkurens játékokban megtalálható távolság kijelző ezúttal nincs a segítségünkre, mert hiányzik -, a mesterlövészpuskák szkópja, ellenben - mondjuk úgy - „viszonyskálákat, fokmércéket, szögtartományokat" is mutat, ami a nagy távolságból történő precíz lövések kivitelezésében segíthet. A szél (a gravitáció és az aerodinamika jelentős



▲ Igen, Uram!


▲ Az Őrm'ster is jól vezet

Ha valakit feldobnak az információterhes, az adott játékkal kapcsolatos legapróbb részleteket is kielemző honlapok, számára kifejezetten javallott az Operation Flashpoint website-jának mielőbb történő megtekintése — mert ami ott van, az kérem igen becsületes munka. Így aki nyomul a játékkal, valószínűsíthetően ott is ragad majd egy darabig, ám üdvözlendő módon annak lehetősége is fennáll, hogy a Bohemia Interactive ez irányú teljesítménye a többi fejlesztőt s kiadót is magasabb színvonalú munkára ösztönzi, értsd: honlap fejlesztés s támogatottság tekintetében.





„AMINT VÉGE A JÁTSZMÁNAK, A KIRÁLY ÉS A GYALOG UGYAN ABBA A DOBOZBA KERÜL VISSZA" - multi player

Fegyelem, és önmegtartóztatás. Nem UT, vagy Q3:TA! Aki beleveti magát a gépágyútűz kellős közepébe, az meghal. És várhat a „respawn"-ra. És ezzel a csapattársait is kellemetlen helyzetbe hozza. Kis túlzással azt is kimerném jelenteni, hogy a győzelemhez éppen úgy jó stratégának kell lenni, mint jó reflexű lövésznek. Hogy előnyt jelent a leszolgált sorkatonai idő. De a lúdtalpas szimulánsok (mint jómagam) se keseredjenek el.

Deathmatch: nem igényel különösebb bemutatást, azt hiszem. Annyit, azért érdemes megjegyezni, hogy a DM nem csak ember-ember elleni lehetőségeket rejt magában, hanem pl. 5T teherautó a BMP-1-es páncélozott jármű ellen!

Team Deathmatch: Kissé intelligensebb, verziója a DM-nek. De még mindig az agyatlan gyilkolásról szól.

Capture the Flag: A hagyományos zászlószerzés, annyi különbséggel, hogy minden csapatnak két bázisa van, egy fegyverraktár, és egy zászlós bázis. A többi értelemszerűen.

Take the Town: Vannak az ostromlók, és a védők, a leginkább stratégiaigényes kihívás.

Co-Operative Campaign: Nem próbáltam ki, de valószínű, hogy a Single küldetéseket, lehet újraélni többedmagunkkal.

A dolog érdekessége, hogy a pályák mérete 100KB körüli, így az esetleges on-line másolás, betöltés rendkívül gyors (ellentétben, pl. az UT pályáival).

Karakterosztályok: (csak a szanitéc, és a kommander különleges, a többiek csak fegyverzetben különböznek egymástól. A bot-oknál viszont van jelentősége az osztályoknak.)

Gyalogbéka: Ágyútöltelék. Semmi speciális képesség, csak megy és lő. (M16A2/Ak47)

Tankelhárító: Fogja a nagy ágyúját, és beledurrant a közepébe. (AT4/RPG)

Gépágyús: Remekül fedezi a többieket, és igen nagy tűzerőt képvisel. (M60/PKT)

Szanitéc: A legfontosabb szerepkör az OFP-ben. A sebesült katonákat újra harcképes állapotba tudja hozni. De vajon őt ki gyógyítja? Az ellenfél egyik nyilvánvaló taktikája, hogy elpusztítsa őt. Minden áron életben kell tartani, míg csak lehetséges.

Mesterpista: Nem tényleges csapattag, hisz általában csak látótávolságon alig valamivel belül követi a társait, mindig fedezékben. Érdekes lehetőség csak mesterlövészekből álló klánnal harcba indulni. (M21/Dragunov)

Légelhárító katona: Egy újabb speciális poszt, ami egyes helyzetekben nélkülözhetetlen. A kínzó fejfájást orvosolja, amit egy irritálóan zümmögő Mi-24-es okozhat. (Stinger/SAM)

Utászarc: Szépen elaknásít mindent, mi szemnek és szájnak oly kedves.

Pilóta: A csapatszállító járművek, és a légi támogatás eszközeinek ismerője. (AH-1 Cobra, A-10 Warthog, UH-60 Black Hawk/Mi-24 Hind, Mi-17 HIP)

Szabotőr: Osonkodás a köbön, erős idegzet a négyzeten. Fő feladata a beszivárgás, az ellenséges vonalak mögé. Ott aztán hátba robbantani az ellenfeleket, felderíteni a gyenge pontjaikat.

Szakaszvezető: Taktikusság nélkülözhetetlen, sok gyakorlás szükségeltetik, aztán minden megy, mint az ágyba kiválasztás...

szerepet kapott!) ugyanis csúnyán „félreszellenti" a könnyű, kis NATO vagy éppen M1896-os orosz lövedéket. Akkor pedig..., na de erről majd az AI-ről szóló értekezésben még szót emelek a későbbiekben.

A járművek minden elismerést megérdemelnek. Egyetlen részlet sem sántít, minden a legapróbb hajlatig tökéletes, kívül-belül. Kipufogógázok törnek elő, a masinatípusok sajátos, rájuk jellemző módon mozognak az eltérő terepen.

A műszerfal kissé ugyan statikus, de a főbb műszerek mutatói animáltak. A kormánykerék követi a mozdulatokat, viszont a sofőr kis kezecskéi pertyhüdt bénulás nyilvánvaló tüneteit mutatják, és csak úgy fityegnek a levegőben.

A lövedékek becsapódása figyelemreméltó grafikus káoszt idéz elő, külső nézetben (lánctalpak szaladnak le a titánkerekekről, borul, repül, lángol minden) is, és az első személyű nézetben (golyó ütötte lyukak, és belőlük induló pókhálószerű repedések a szélvédőn, törött műszerek, horpadt tető vagy ajtók) is.

A végére maradt — meglehet, az első helyen kellett volna említenem — az FMV-k, vagy azokkal analóg movie-k hiányát pótló, azokat igen jól helyettesítő cut scene-k felemlegetése. A menü trailer színvonala, mint egy profi előzenekar, megnyitotta a közönség szívét az est fő attrakciója felé. A játék első negyedórájában, mintha csak egy filmet néztem volna. Remek kameraszögek, vágás, kidolgozottság, dialógok. A voice acting átlagosra sikerült (kissé monoton, a magyar szinkronszínészek teljesítményének nyomába sem ér, mesterkélt, de érthető akcentusokkal), a lip synch (a szájmozgás — beszéd jól harmonizál egymással) viszont átlagon felülire. A változatos arcberendezéssel, mimikával, gesztustárral rendelkező szereplőgárdának a jelenlegi játékpiacon kevés potenciális vetélytárssal kell szembeszállnia az első díjért.



▲ *Kocsikázás a friss levegőn, a Hold lemenőben az ormok felett*

„FÁRADJ BÁR HOLTRA A GYAKORLATOK ALATT, ANNÁL KEVESEBB VÉRT VESZTESZ MAJDAN A CSATÁBAN." - hang

A grafikát itt-ott némi éllel, megjegyzéssel dicsértem, az OFP audio vonatkozásait viszont nyugodt szívvel tekinthetjük csaknem tökéletesnek, annyira profinak, hogy negatívumokat nem is találni. A madarak csivitelése, leveli békák nászéneke, távoli kutyaugatás, a léptek zaja, a megerőltető fizikai stressz okozta fokozódó, és hangosodó szívdobogás (belgyógyászat nem az erősségem, de gyanítom kissé zörgött a szíve a „hangdonor"-nak) óriásit dob a játék hangulatán.

A rádióból folyamatosan érkeznek a parancsok, figyelmeztetések, segélykérések. A fegyverropogás állítólag a típusokra jellemző (mivel allergiás vagyok az agyhártyagyuszira, kihagytam a hazai honvédelmi tábort), bár ezt empirikus úton alátámasztani nem tudom. Nyugodtan kijelenthető, hogy a hanghatásoknak köszönhetően az OFP az egyik legnagyobb mértékben átélhető játék a kínálatból.

A szituáció érzékeny muzsika remekül illik a képbe. Néhol Jean Michel Jarre-t megszégyenítő szintetizátor futamok facsarják a szívet, az ütős főcímzene (az ausztrál Seventh együttes metálopusza) pedig fokozza a harci kedvet.

„EGYETLEN HALÁL TRAGÉDIA, EGY MILLIÓ STATISZTIKA." - interface

Az irányítást illetően vegyes a kép. Tetszetős, hogy gyorsan megtanulható billentyűkkel majd 40 rádióüzenetet (a Command & Conquer stílusban, kis ablakok, amolyan legördülő menüsorok hordozzák a kiválasztandó beszólást) küldhetünk real time a csapat többi tagjának, illetve a parancsnokságnak. Picit lohasztó viszont a „key-binding", mivel több, mint 50 funkcionáló gombot kell



begyakorolni, használni, ezért nem ajánlatos újraasszociálni a program által ajánlottakat, épp elég zavaró lehet eleinte hozzászokni az irányításhoz. Természetesen egér és tasztatúra együtt foglalkoztatják a játékörömök magányos harcosait. Az inventory sajnos nem okoz fejtörést, mivel csak egy lőfegyvert, és a hozzá való tárakat, esetleg aknát, kézigránátot (nagy kegyesen néha a távcsövet is - mert ez sem obligát) ajánl fel a játék. A célzás egyszerű: egy kettős T alakú célkereszt mutatja a célt, és egy mozgó célpont pedig azt, hogy hová megy a lövedék. E kettőnek egybe kell esnie a jó találati mutatók eléréséhez. Minden fegyverrel lehet zoomolni, ami semmi pluszt nem jelent, lévén, hogy csak minimális — talán 1.5X-ös — nagyítást eredményez. A kifejezett célratartás viszont, ami azt jelenti, hogy a csőszáj feletti „igazi" célgömb a szemünk elé kerül, kicsivel nagyobb képet jelent, és így eredményesebb vadászatot is. A „kadét" fokozatban, friendly/enemy tag rendszer működik, vagyis a távolban heverésző, vagy agonizáló katonákra irányítva a kurzort megjelenik a delikvens rangja, beosztása, hova-





▲ *Ide nekem a Cobrát!*

tartozása. Egy kis sárga négyzet állandó jelenléte kijelölni igyekszik a térbeli helyzetünket, meghatározza

on
hPoint
COLD WAR CRISIS

a végrehajtandó feladatokat. A járművek (25 légi és szárazföldi ketyere) irányítása első, sőt második ránézésre, illetve próbálkozásra is szokatlan kissé. Nem csak a nyilakkal, hanem az egérrel is irányt lehet változtatni egy időben. Ennek a fák, táblák, gyalogosok látják kárát. Természetesen a légi kalandok nélkülözhetetlen kellékei, a helikopterek. Kezelésüknek lényegesen leegyszerűsített volta azt eredményezi, hogy mint szimulátort, nem lehet egy lapon említeni az OFP-t, mondjuk a Commanche Vs. Hokummal. De ez legyen a legkevesebb!

„A HÁBORÚ NEM ARRÓL SZÓL, HOGY KINEK VAN IGAZA, HANEM ARRÓL, KI MARAD ÉLETBEN." - AI

Az eddigi próbálkozások, hogy megalkossák a tökéletes gépi ellenfelet (ez alatt nem azt értem, hogy felugorva, futtában, mozgó célra is halálos pontossággal lőjenek, mert ezt már az UT is tudta, köszönjük) szánalmas végeredménnyel lepték meg a tesztelőket. Öngyilkos lemmingekhez hasonlatos módon az ajtóban sorjában megjelenő, silbakolás közben saját alfelük eltrafálására sem reagáló, de 1000 méterről iszonyú pontosan célzó őrszemeket már láttunk a Project IGI-ben is. Pedig sokak szerint eleddig az volt a csúcs. Akkor lássuk, mit kínál az OFP:

— ha a mesterlövész célt téveszt, akkor a botok azonnal fedezéket keresnek, erősítést kérnek, és a lövedék irányát meghatározva cikázva becserkészik a vigyázatlan lövészt

— remekül rejtőzködnek

— közelharc kirobbanásakor fedezékbe rohannak, és hívják a komrádjaikat, akik miközben az erősítést kérő lefoglalja a támadót, hátulról, oldalról meglepik azt.

— Kettesével, hármasával körkörösen rohanva támadnak, ellehetetlenítve az „ép bőr" kifejezést.

Meg kell azonban emlékezni a mesterséges intelligencia együgyűségéről is. Hiszen a tökélyről még az OFP-ben sem beszélhetünk. Hiába tehát a jól szervezett támadási séma, a fegyelmezett előretörés, vagy visszavonulás, a Kampány missziókban, az egység mi oldalunkon harcoló tagjai mindig elhullanak, a mi túlélési képességünk elé állítva akadályokat. Ha pedig kitartanak a küldetés végéig, gyakran érthetetlen parancsokat osztogatnak („mindenki menjen a fához 10 óránál" — talán a tucatnyi erdei páfrány vagy kövi fodorka valamelyikére célzott a szakaszvezető?), vagy éppen indokolatlan passzivitásba vonulnak (sehol egy orosz célpont, közel a pálya végét jelentő tábor, ők azonban guggolászva meresztik a szemeiket, és minden kezdeményezést a „vissza a formációba" felszólítással díjaznak).

„FELKÉSZÜLTEN VÁRNI A HÁBORÚT – A BÉKEFENNTARTÁS LEGHATÉKONYABB ESZKÖZE." - pályaszerkesztő

A valaha készített legegyszerűbben kezelhető „editor". A jártasság hiánya sem akadály, a minden meglehetősen kézenfekvő. Csak idő kérdése, hogy ki-ki létre hozza élete legnagyobb kihívását.

„A HÁBORÚ NEM MÁS, MINT KATASZTRÓFÁK SOROZATA." – hátulütők

Textura „clipping", egy kézfej, esetleg az egész fegyvert tartó kar eltűnik a tank oldalában, vagy az anyaföldben. A cut scene-ekben változó a hangerő-, és minőség. A katonák behajózáshoz készülődve érkeznek a jármű tőszomszédságába, még is úgy tűnik legalább 15 méterről ugrottak fel rá. Az autó kilincse felé nyúló katona, nem nyitja ki az ajtót (nem futotta erre a gerbilbajusznyi plusz animációra?), hanem betelportál a vezetőfülkébe. Az ajtók a házakban furcsán viselkednek, eltűnedezni látszanak. Az épületeknek tisztán (vagy koszosan) kivehető ablaktáblái vannak, még is csörömpölés nélkül lehet keresztüllőni rajtuk. Öngyógyító üveg? A játékban „check point"-ok vannak, ahonnan újrakezdhető a küldetés. A bekapott halálos ólomadag esetén innen folytatható a pálya. Igen ám, de néha hiába lett frissítve ez a „retry position", csak a küldetés elejéről indul minden. Menteni — frissíteni — egyszer lehet mindössze, ami egy hosszú lapulással, adrenalin rohammal terhes csatatéren igen kevés. Megjegyzem: a mentés fájl kitörlésével (ALT+TAB-al ki kell lépni a csata hevében) visszanyerhető az elhasznált mentéshely. És még lehetne sorolni. Mivel nem nagyon találni olyan játékot a boltok polcain, amihez hasonlítani lehetne az Operation Flashpoint-ot — lévén az eredeti játékkategóriák egyre csak finomodnak, évente több kiadvány lehet stílusteremtő —, igazi vetélytárs nélkül sok hívet szerezhet a „gondolkodós harci szimuláció" névre keresztelt „gémalfajnak".

Az könnyedén leszögezhető, a játszhatóság, a hangulat különlegesre sikerült, szinte kivetni való nélkül, a hibák pedig mind-mind kizárólag a külcsín terén gyűjtögetik a fekete pontokat. Hamarosan a boltokba kerül az Operation Vietnam add-on, illetve egy jármű/fegyverzet frissítés, de addig is legyen John Donne gondolata a mottója mindenkinek, ki a fájdalom és bajtársiasság virtuális földjére lép:

„Senki sem különálló sziget; minden ember a kontinens egy része, a szárazföld egy darabja; ha egy darabot mos el a tenger, Európa lesz kevesebb, éppúgy, mintha egy hegyfokot mosna el, vagy barátaid házát, vagy a te birtokod; minden halállal én leszek kevesebb, mert egy vagyok az emberiséggel; ezért hát sose kérdezd, kiért szól a harang: érted szól."

Ender Wiggin



▲ *„Soldier, history!"*

Hogy mi mindenre jó a média! A fejlesztés évei alatt egyre összetettebb arculatot mutató anyaggal hónapokon át kilincseltek kiadóról kiadóra a készítők, míg egy külföldi illetőségű, szórakoztató informatikával foglalkozó magazin, melynek neve: ismeretlen — egy hosszabb hangvételű preview keretein belül mutatta be az alkotók eddigi munkáját s elgondolásait. A következő hetekben kiadók tömegei (!) rohamozták meg a Bohemia Interactive-ot, mely ajánlatok áttanulmányozása után a 12 emberből álló csapatnak — ez sem valami nagy szám a project volumenéhez képest — csupán aludnia kellett egyet a megfelelő döntés mintegy: meghozatala előtt. S imígyen esett a választás a Brit illetőségű Codemastersre. Hát nem szép ez?

www.flashpoint1985.com

Codemasters / Bohemia Interactive

PII 600 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ - kivételes atmoszféra
- a Single Mission struktúra egyedi volta
- járműhasználat

✗ - a grafika hardverigényes, és eléggé bugdús
- kissé elhamarkodott, hiányos több

88

STARTOPIA

Úgyhogy itt most megállunk

Qwertrewq a még bábkorában hallott beszámolók halovány lenyomataként annyit sejteni vélt, hogy a Tukarrenek, lévén két fej himbálódzik pikkelyes nyakszervükön — kitűnő függetlenítési készséggel bírnak. S hiába is a faj békés alaphangoltsága, a fordítóból beérkező üzenetek szerint ez a két Tukarren mindent megtett volna Qwertrewq Dongó típusú hajójának kövérkés raktérbővítőjéért — de legalábbis annak tartalmáért. Qwertrewq két dolog miatt is utálta a raktérbővítőt: egyrészt úgy festett vele a Dongó, mint egy a lepetézés utolsó napjait tengető óriás vadűrméh, másrészt: nem ez az első eset, hogy a raktérbővítő puszta jelenléte felkelti a környező hajók érdeklődését.

— Kalózok?! — riadt fel az anyósülésen szunyókáló luztuz, magára borítva a potrohán őrizgetett Tixtusi Parakoktél maradék tartalmát — s noha a ragacsos, zöld anyag azonmód reakcióba lépett luztuz kitinpáncéljával, Qwertrewq szinte tudomást sem vett az orrszerv facsaró bűzről, s elméjének minden egyes sejtjét a csupán 60%-os kapacitással üzemelő fordítóra összpontosította.

— Csava, csava! Tukarren Szektor, Álcarendé...krrr. Közúti ...chk-chk —zés! Állítsa meg a Dongót! Első folytatás — Csava, hó!

Csupán két-három pillanat telt el, s Qwertrewq előtt kikristályosodott a tényállás. Szőrös fejét luztuzzal szinkronban elfordította, hogy aztán óráknak tűnő másodpercekig bambuljanak egymás képébe, mintha ettől várták volna, hogy a probléma megoldást nyerjen. Egyszerre suttogták a terhes szavakat:

— Tukarren Álcarendészek! — luztuz a radarra pillantott, felmérve a két Álcarendész fegyverektől terhes, áramvonalas testét. Húszezer liternyi, illegális Tixtusi Parakoktéllal a raktérbővítőben, úgy jó harminc év kényszerű vakációra számíthattak a Tukarren szektorban.

Qwertrewq kikapcsolta a fordítót, majd kényszeredett mosoly kíséretében az luztuz előtt szunnyadó hipergyorsítóra mutatott.

— Ez az egyetlen esélyünk...? — sápítozott luztuz, aki eleddig csupán két hiperugráson volt túl. Az első során elharapta a nyelvét, a második alkalmával valószínűtlen méretűre duzzadtak amúgy is guvadt szemei.

— Csukd be szemed, nyisd ki szád... — javallotta Qwertrewq, majd a következő pillanatban belecsimpaszkodott a hipergyorsítóba. A berendezés működésével járó, színpompás fény projekciókat, s a jellegzetes, lassú emelkedést produkáló hangeffektust luztuz félelemmel teli jajgatása, majd a következő másodpercben a Dongóra záporozó Tukarren lézernyalábok erőteljes becsapódása kísérte. A kis teherhajó pajzsát már az első öt nyaláb ripityára szaggatta, s mielőtt megindulhatott volna a procedúra — betalált a hatodik lövedék is. Aztán a Dongó ugrott. A Qwertrewq által vaktában megadott koordináták a vadűr egy általuk ismeretlen területére dobta a hajót — a betalált lövedék felsértette a raktérbővítőt, így a Parakoktél élénk zöld, kövér, sűrű buborékok képében szivárgott a merő feketeségbe. Qwertrewq oldalba bökte luztuzt, aki még mindig száját tátva, szemeit lehunyva markolta az anyósülés kopottas könyöktámláit, majd az alig pár kilométerre fekvő fánkszerű, hatalmas űrkomplexumra mutatott.

— Mi ez a hely...? — kérdezte luztuz, aki valószínűleg már a mennyországban, de legalábbis a poklok mélyén sejtette hájas potrohát.

— Nézd a hirdetést! Azt mondja: Startopia — mai sztárvendég: DJ Nembele Huhu.

— Te jó ég! Léket kapott a raktér! — sopánkodott luztuz, s mintha testnedvei folynának, úgy nézett a zöldes buborékok nyomába.

— Tudom. — válaszolt Qwertrewq.

— Úgyhogy itt most megállunk.



▲ — Értem. Meséljen nekem — az édesanyjáról.

Űrtartalom

Van először is az űrkikötő: ez az a fánkszerű létesítmény, melynek komplett térfogatát beépíthetjük az erre használatos berendezések átgondolt szórásával, ily módon buzdítván a körzetbe tévedő, és/vagy irányítottan erre haladó létformákat az azonnali, hozzánk való betérésre. A Startopia által ránk rótt feladat így az Eszményi Űrkikötő megálmodása, majd annak megalkotása is. Mi kellhet egy űrkikötő felemeléséhez, majd hatékony üzemeltetéséhez? A logikusnak tűnő, úgymond csípőből felmerülő válasz sejthetően itt is a pénz — ám a Startopia áldásos módon mindössze egyetlen erőforrást ismer, mely éppen úgy megfeleltethető a fizetőeszköznek, mint a kikötő működtetése révén fellépő, bármely természetű szükséglet fedezésére szolgáló nyersanyagnak is. Ez pedig az: Energia. Energiába kerülnek a létesítmények, energiát kapunk, ha valamit jól végeztünk el — energiáért folyik a csencselés is, s energiaveszteséggel kell számolnunk, ha valamely területen baklövéseket követtünk volna el. Ezen megoldás révén a Startopia Nagy Sándori módszerekkel veszi elejét a hasonló jellegű stuffokban alapkiszerelésnek számító, s esetenként már a játékélmény rovására írható összetettségnek anélkül, hogy tulajdonképpeni összetettségéből bármit is elvesztene. Űrkikötőnk kezdeti arculata, amint azt a játékkal most ismerkedő elem a másodperc töredéke alatt képes levenni: erőteljes klausztrofóbikus képzeteket kelt. Ám, ha űrkikötő-menedzser minőségünkben képesek vagyunk jól produkálni, úgy a gyarapodó látogatóközönség révén akkumulált

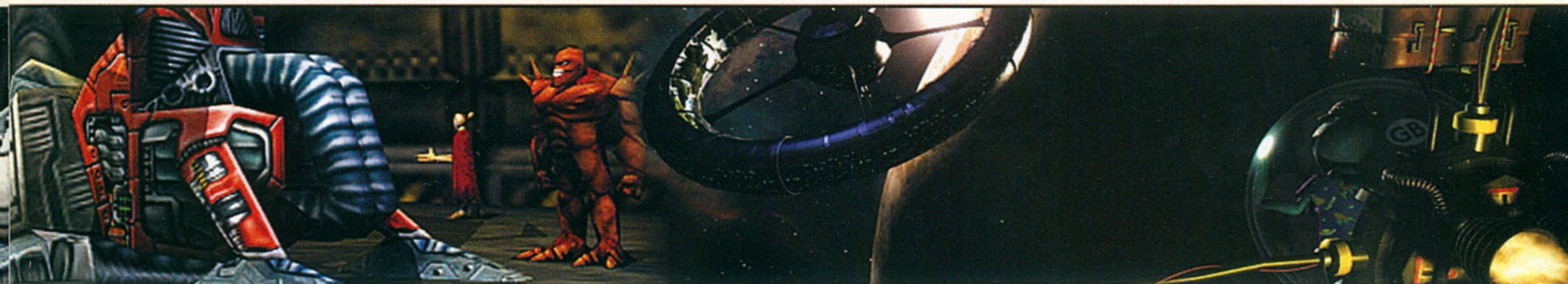




▲ — Ugyan már, baba! Az nem lehet, hogy nem hallottál még a hajómról!



▲ DJ Nembele Huhu — helyi Istencsászár. Háttérben: elnyűtt partyarcok



energiát komplexumunk kibővítésére fordíthatjuk. Nézzük, miképpen is mennek itt a dolgok, gyakorlati síkon: egy játékos alapon két főbb játékmód adott, ezek a tutorial küldetésekkel is megfűszerezett missziók, melyek során rendszerint több objektíva teljesítését kell szem előtt tartanunk — ezekbe később el is mélyedünk kissé, lévén iskolapéldáknak nevezhető gyöngyszemek. Illetve itt a Sandbox mód, mely során kedvünkre parametrizálhatjuk a ténykedésünk színhelyéül szolgáló űrkikötőt, valamint annak környezetét is, hogy aztán a Tropicohoz hasonlatos, Open Ended alapú játékban vehessünk részt, kötöttségek



TOPIA

nélkül. Bár jelzem, az alkotók voltak oly figyelmesek, s az adott küldetés teljesítése után is lehetőségünk van folytatni a futó játékot. Akkor most elkezdünk építkezni — akarjátok? Akarjátok?

Láda Kultúra

A Startopia legalapvetőbb elemei között köszönthetjük a derék ládákat: van itt, kérem kék színű Hardplan Láda, zöld Technology Láda, sárga Droid-Láda, fehér színekben pompázó Kellék Láda, blablabla — lehet mazsolázni. Óhatatlanul is megrémül az egyszeri játékos: atyavilág, mit akarnak itt ezekkel a ládákkal?! Nyugirugó, gyerekek: első, s legfontosabb szabály: a sokáig parlagon heverő ládák tönkremehetnek, s tartalmuk használhatatlanná válhat. Ezért mindig tessék azokat felszippantani — bal gomb a ládára — avagy gondoskodni róla, hogy elég hely legyen a raktárépületekben ezek tárolására. A ládák onnantól válnak igazán izgalmassá, hogy felnyitjuk azokat — jobb gomb, majd a click a bejelentkező ikonra. A sárga ládák, mint látni fogjuk: alap droidokat rejtenek, akik éppúgy jeleskednek létesítményeink felhúzásában, mint a higiénés követelmények megteremtéséről. Már most megjegyzem, a droidok aktuális üzemmódját a rajtuk történő jobb clicken keresztül határozhatjuk meg.

Kezdetben, sőt bizonyos szinten általánosságban is elmondható: az épületek felemelése a megszokott metódustól eltérő módon zajlik, lévén létesítményeink felemelését szintén a dobozokon keresztül ejtjük meg. Értsd: rámozgat egér kék láda, megnéz, mi van benne, kinyit láda, majd pozicionál létesítmény. Bizony: a Startopia technológia első számú vívmányai között köszönthetjük az összehajtható camping épületeket, melyeket még üzembe helyezésük után is lehetőségünk van újra összecsomagolni, ha a szükség, avagy futó stratégiánk tükrében ez tűnne a legcélszerűbb megoldásnak. Felvetődik a kérdés: valóban csak a kék ládákon keresztül juthatunk újabb létesítményekhez? A válasz: de nem ám! A már említett, zöld színű technológia ládák egy adott objektum, létesítmény elkészítésének helyes módját rejtik, melyeket a technológia láda felnyitását követően már lepakolhatunk az általunk kedvezőnek vélt területre, ha bírjuk energiával s szabad hellyel. Kénytelenek vagyunk némileg előreszaladni: ha megszerezzük, teszem fel az alap droidok előállításához szükséges technológiát, úgy még nem leszünk képesek droidokat potyogtatni a semmiből — őket le kell gyártanunk egy gyárban. Épületek esetében ugye eleve más a helyzet, hiszen a technológia ládákban tárgyalt útmutatás alapján droidjaink képesek ezek felemelésére, ám kellékek, javak, újabb droidok előállítására Salt Hogokat fogunk leszerződtetni a gyárakban — lásd később. Mindez azonban csupán egyik módja a dolognak: kis szerencsével, s kellő energiával bármihez hozzájuthatunk a kereskedelem eszközeivel. Következzenek a legalapvetőbb létesítmények — mint olyanok.



▲ — Parakoktél nincs, vazze'?!



▲ — Rossz hír: Ön egy napon belül eltávozik. Még rosszabb hír: a lelet tegnapi.



▲ — Az nem lehet, képtelenség, hogy TI sem hallottatok a hajómról!

A legalapvetőbb létesítmények – mint olyanok

Egy űrkikötőbe be, avagy abból kijutni egyaránt lehetetlenség az erre szolgáló portál felemelése nélkül. Így a létesítményt tartalmazó dobozt rendszerint a játék kezdetekor rendelkezésünkre bocsátja a program. Csakúgy, mint az energiafejlesztőt — célszerű egyébiránt ezzel kezdenünk űrkikötőnk beépítését, majd ezek után már gondoskodhatunk az itt tartózkodók alapvető létfunkcióinak kielégítéséről. A látogatók egy része alighanem pihenni szándékozik majd két hosszas űrkurzus között, erre kényelmes módon nyílik lehetőség a kikötőben felemelhető Slumber Podok révén: a garantáltan hangszigetelt, extrakényelmes alkalmatosságoknak a Berth nevű épületek adnak helyet, melyeket a használó emel fel, majd rendez be, szem előtt tartva annak kihasználhatóságát is. Ennek értelmében, célszerű legalább öt ágyikót elhelyeznünk Berthenként, majd ízlés szerint csinosítsuk azt a hozzáférhető kellékekkel, mint például híradástechnikai készülékek, chronométer, némi hangulatvilágítás — ami divik.

A Lavotron elvi síkon tisztálkodásra használatos, noha nem tudok szabadulni a képzettől, miszerint a látogatók ezen fülkében bonyolítják anyagcsere folyamataikat is — ezt megerősíteni látszik a távozó elemek hallatlanul felszabadult, könnyed mozgása. Élelmezés tekintetében, legalapvetőbb darabunk a Dine-o-mat: ügyes szerkezet, mely a használó molekuláris struktúrája s a szervezetében található vitamin-ásványi anyag koncentrátum alapján állítja elő az alany számára legkedvezőbb tápanyagot. A Földre, sajna: nem importálják. Roppant fontos darab a Recharger, mely folyamatosan használatban lévő



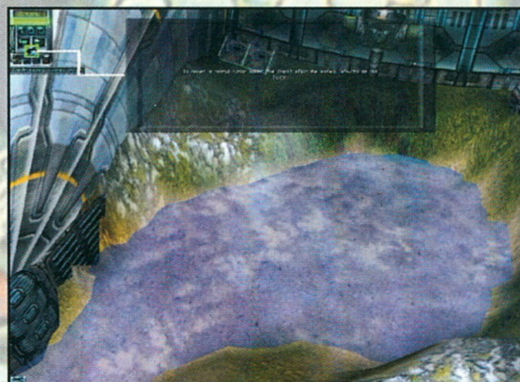
droidjaink feltöltését teszi lehetővé, míg a Power Booster nevéhez hűen az energiamezők méretét, s koncentrátumát terebélyesíti, erősíti. Látogatóink zöme bizony meglehetősen szemetelős egy fajta: a sok mocsok idővel imposztorokat — állati jó fejek — csal a kikötőbe, akik nagy számban való jelenléte azért erősen degradálja a komplexumban való hosszasabb tartózkodás révén remélt, kívánt örömérzetet. S noha vásárolhatunk szemeteskukákat is, a nagyobb anyagi ráfordítás ellenére is érdemes lehet megvásárolni egy Recyclert: ez a szerkezet a leszállított hulladékot visszakonvertálja használható energiává, csupán az üzemeltetőkről kell gondoskodnunk: ezek, akár a gyár esetében, négy Salt Hogot jelentenek. Ezek voltak a legalapvetőbb épületek — a komplett sor áldásos módon igen hosszú, s az igazsághoz az is hozzátartozik: bármely létesítmény nevére mozgatva a pointer, egy F1-et követően mindent megtudhatunk a kérdéses, általunk még nem ismert építményről, annak profiljáról, használhatóságáról is. Ezzel a létesítmények köreiben zajló vizsgálódásaink még nem értek véget, lévén most jön a kereskedelem.

Kereskedelem

A csencselés nélkülözhetetlen kellékei fontossági sorrendben: jó orr, egy Comsensor, s egy Starport. Nézzük csak: a Comsensorok segítségével nyílik lehetőségünk kommunikációs csatornákat létesíteni a körzetben elhaladó kereskedő cirkálókkal, akik a rádió, valamint a Starport megléténék esetén, hajlamosak is némi bizniszelésre buzdítani minket. Fontos tudni, hogy a Comsensorok üzemeltetése szakértő kezekért kiált. A bevezetőből is megismert, légyszerű Thargok közismerten jeleskednek a témakörben, így most egy rövid kitérő révén tisztázzuk, miképpen is lehetséges leszerződtetni valakit: jobb click az alanyra, s máris szemrevételezhetjük a vele kapcsolatos főbb tudnivalókat, a lény nevétől, hobbyjától át egészen az általa űzött szakértelem szintjéig. Mint általában, itt is érvényes az alapvető szabályszerűség: jobb szakember/szaklény jobb munkát végez, így jobb szakember/szaklény nem átall többszörös lóvéra megvágni a munkáltatót. Tartsuk azonban szem előtt, hogy űrkikötőnk mozgatórugóinak makulátlansága egyike legfontosabb szempontjainknak — így érdemes megfizetni a lehető legmagasabb képzettséggel rendelkező szaklényeket. Már csak az nem világos — hogyan? A panelen ott figyel a „Hire this Alien" ikon — azt kell megnyomni. Komolyan. Az ily módon munkába állított lények, mint rezidensek léteznek tovább, ám ha találunk valakit, aki hasonló fokú képesítése dacára is beéri kisebb díjazással — kis gyanútlan — úgy minden további nélkül ki lehet rúgni a parazita szaklényeket: „Fire this Alien." Hajrá!



Ez a metódus a Startopia több létesítménye esetén is használatos — bizonyos épületek üzemeltetőket követelnek meg, ezekről rendszerint tájékoztat minket a program.



▲ Biodeck Screenshot, mutatóba

Vissza a kereskedelemhez: az üzletnek adott egy minden körülmények között aktív változata is, melyhez nem szükséges sem Comsensor, sem Starport. A változat neve: Arona. Ő a klasszikus, minden hájjal megkent űrkereskedő, aki némi profit reményében minden körútja alkalmával betér hozzánk, s szemlére kínálja portékáját. Szó se róla, a vén csirkefogó repertoárja rendszerint heveny nyálcsorgatásra készteti a használót, ám mint az egy vén csirkefogótól elvárható: Arona nem kifejezetten szívbajos a vételárak megállapításának tárgykörében. A csak vele történő csencselés így sehová sem vezet, ám a közreműködésével is fűszerezett üzleti tranzakciók már kifejezetten előnyösnek mondhatóak. Na most: a Startopiában szereplő fajok mindegyike jeleskedik valamely típusú árucikkek forgalmazásában — a Grey Alienek így olcsóér' szállítanak orvosi műszereket, kellékeket, míg az angyalszerű szirének — Istenem, a nőstényeknek darázsderekuk van — luxus s élvezeti cikkek garmadájával dokkolnak be. A recept pofonegyszerű: felvásároljuk az összes luxuscikket, kórházat, s persze a „meg-ami-még-befért"-et, majd a soron következő dokkolókra sózzuk a cuccot — ezek közül is azokra, akik a legtetemesebb többletet kínálják a portéka fejében. A folyamat többszöri ismétlése, jééé: tetemes mennyiségű profitot eredményez. Az ily módon birtokunkba került

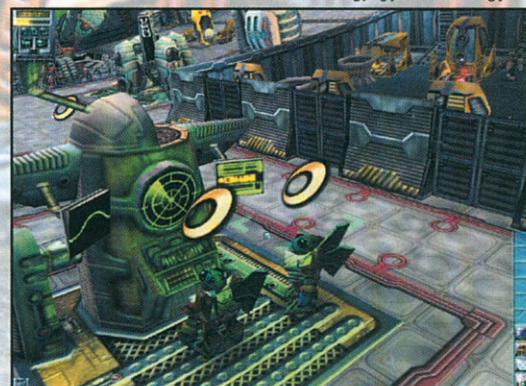


▲ Ez egy fight

cikkek száma rövid időn belül túl fog mutatni szippantónk tárolókapacitásán, így már az érdemi kereskedelem megkezdése előtt javasolt egy, avagy több Cargo Hold felemelése — ezeket csak a fallal párhuzamosan van lehetőségünk — puff neki — felemelni, s tökjó: elkészülésüket követően droidjaink automatikusan ideszállítanak minden cuccot, így kedvünk s szükség szerint magunkhoz vehetjük az itt elraktározott javak bármelyikét.

Emeletes Űrfátok, Emeletes Űrfánk

Ahogy terjeszkedünk, a beépíthető térség egyre szűkösebb lesz — vannak ezek a Bulk Doorok: rendszerint 10000 energia, avagy némi hackelés révén nyithatjuk fel ezeket, ily módon szert téve az űrfánk egy újabb szegmensére, melyet szükség szerint építhetünk be a legégetőbb létesítményekkel. Aztán tovább s tovább, míg tele nem pakoltuk az egészet — attól azonban, hogy ez rövid időn belül megtörténik — nem kell tartanunk. A stuff, olvasatomban minden további nélkül sanszos lenne kilencven százalék felé menni már akkor is, ha „csupán" csak egy szinten zajlana a játék — ezzel szemben létezik űrkikötőnknek egy második, sőt harmadik szintje is. A második szintről azt kell tudni, hogy specifikusan a szórakoztatásra alkalmas létesítményeknek ad helyet, afféle Szórakoztató Szelet: ide fogjuk felhúzni a kocsmákat, bordélyokat, diszkókat — aki rezzenéstelen arccal nézi végig DJ Nembele Huhu hangulatkeltő performanszát, az egyébként sem való Startopiába, de Európába sem — míg a harmadik szint a Biodeck. Itt azért már kénytelen az ember letenni a haját — elég az hozzá, hogy a felső emelet ölén természetes élővilágot hozhatunk létre, s tehetjük mindezt egészen elképesztő szabadságfokon: az itt hozzáférhető kellékek segítségével szabadon változtathatjuk a talaj egyenetlenségeit, ormokat, hegyeket, domborulatokat hozhatunk létre dinamikus eszközökkel, míg egy másik funkció révén állóvizekkel tölthetjük meg az általunk vájt medreket. Szabályozhatjuk a csapadék mennyiségét, sőt lehetőségünk van a hőmérséklet, ha úgy tetszik: éghajlati jellemzők belövésére is. Megjegyzendő, hogy



▲ — Te tudod ezt kezelni?
— Lehet — még sose próbáltam.



az emeletek között az 1-2-3 számbillentyűk nyomkodásával szelektálhatunk — látogatóink erre a célra a falak mentén elhelyezett portálokat használják, mint azt a rutinos szemlélők már meg is figyelhették volt. Egy tipp: érdemes kipróbálni, mi történik, ha a kamerát kitolván a Biodeckből, egyenletes távolodásba fogunk — erre mondom azt, hogy: Óh, milyen szép!

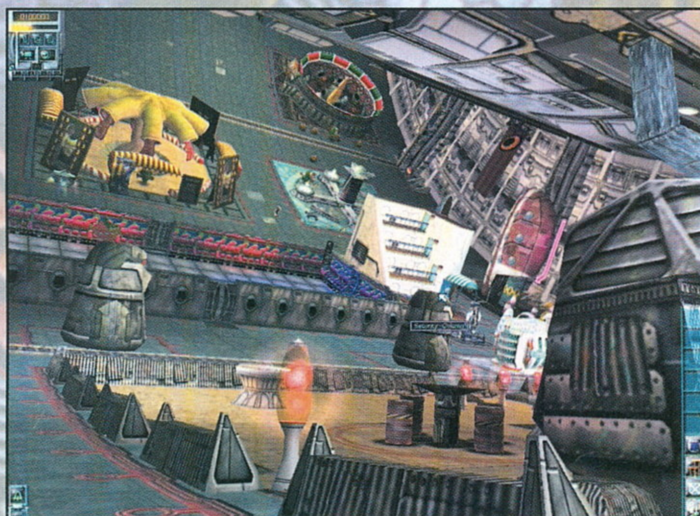
Hadviselés, Küldetések

Akadhatnak, sőt akadnak is majd összetűzéseink, ez már csak a multiplayer alapú játékból is következik. A Startopia hadviselés-modellje újszerű, elegáns elgondolásokon alapszik. Vannak ezek a Muster Pointok — bárhová lerakhatunk egyet, ha szabad területre mozgatva a pointert, pár másodperc erejéig nyomva tartjuk a jobb egérgombot. Az ily módon keletkezett Muster Point afféle gyülekező helynek fogható fel, mely fontosságát a bal egérgombbal történő clickelgetése révén hozzuk rezidenseink tudomására. Így kitartó nyomkodás esetén egy szám jelöli, hány rezidensünk is fog a gyülekező helyre caplatni, mígnem elérjük az aktuális maximumot. Újabb Muster Point(ok) lerakásával lehetőségünk van ketté, avagy még több részre osztani lényeinket, sőt: az elosztás finomhangolása is adott, lévén jobb click hatására a Muster Pointok jelentősége folyamatosan csökkenthető, mígnem el nem tűnnek. Ezen metódus révén nyílik lehetőségünk hadaink átcsoportosítására, majd az aktuális ellen nyakába zúdítására. Hiba lenne azt gondolni, hogy az alkotók rendre



▲ — Szexuális érdeklődése?
— H... h... h...

ellenséges kikötőbitorlókat szakajtanak nyakunkba a játék során — a stuffban szereplő, egy játékos alapú küldetések egészen elegáns darabok, azt kell, mondjam: jó ideje nem született olyan játék, mely ilyen fokú változatosságról tett volna tanúbizonyságot missziók szintjén. Elképesztő, mi mindent bír el az itt megalkotott rendszer: a harmadik küldetés során a Grey Alienekkel kötött szerződés értelmében makulátlan űrkórházat kell létesítenünk, míg a következő misszió már a Thargok fennhatósága alá tartozó területeken szólít minket jól jövedelmező kereskedelmi központ felvirágoztatására. Eztán jönnek csak az igazi meglepetések, építhetünk börtönkolóniát, mely küldetés során legalább száz bűnözőt kell rehabilitálnunk — szóval igen komoly, tessék elhinni: igen komoly a szint. Megemlítendő a program kommentátora, Val is — Virtual Artifical Lifeform — kinek kifinomult, udvarias modorát azért érezhetően bele-bele mártogatta kétszáz liter cinizmusba az őt megalkotó mesterember. Az ily módon életre hívott személyiség, s a mellé választott telitalálatos,



▲ ...jót tesz a forgalomnak

száraz szinkronhang határozottan üdítő tapasztalás a Sim Theme Parkok dögunalmas, mosolygó advisorjaihoz képest: „Hihi! Nem nézlek hülyének, csak nagyon, hihi!"

...és ez, kérem: JÓ!

Az a sajátos helyzet állt elő, hogy bármerre is néz a kötözködésre mindig kész, sőt egyenesen hajlamos űrparaszt — sok kivetnivalót nem talál Startopiában, hiába is mereszgeti szemeit annak minden egyes szegletébe, megbocsájthatatlan következetlenségek, avagy méretes bugok nyomait kutatva. Beszóltunk a Tropiconak, miért nem élnek az épületek — s lám: Startopiában élnek az épületek, de még hogy: egy kereskedőhajó bedokkolása simán élvezhető lenne egy átvezető animáció keretein belül is. Beszóltunk az Europa Universalisnak, miért nincsenek benne plazmavetők. S lám: Startopiában vannak plazmavetők is. Zwei stühhe szépséghibát sikerült találnom, ám ezek olyan volumenű kis apróságok, hogy felemlegetni őket, szinte már: zsenánt.

Egyes számú szépséghiba: a programban nincsen űrhajószerviz. Pedig azért a józanság keretein belül is belátható, hogy ezt a labdát ronda dolog volt kihagyni — így most szegény Qwertrewq és luztuz ezekben a percekben is két műanyag vödörrel menti a menthetőt. Második számú szépséghiba: a karaktereknek nincsen egymás közötti ütközésvizsgálata, így mindenki rezzenéstelen képpel mászik át minden útjába kerülőn. Merénylet, igaz? S mivel



▲ Arona mondta is, hogy ez a két Security Column ...

érdemben csupán az utóbbi jelenséget írhatjuk a Startopia számlájára — jóllehet az efféle szépséghibákat hajlamosak is vagyunk elnézni egy merőben gyengébb program esetében — azt kell látnunk, hogy beérkezett egy újabb program, mely dobozos változatának ott a helye a Black & White mellett.

A nagyszerű képi megvalósítás, a nagyszerű nóták, az újdonság erejével ható kamerakezelés és „világmodell" — eleddig nem sok program során nyílott lehetőségünk beépíteni egy háromszintes űrfánkot —, s a Startopia gazdagon kimunkált grafikus megjelenítését abszolút becsülettel kezelő, bivalyerős motor révén futó évünk, s feltehetően a közeljövő egyik legnagyobb durranását köszönthetjük a stuff személyében.

A játék legfőbb erénye még csak nem is ezen jellemzők között keresendő, hanem abban, melyet együttesen képesek mintegy: felmutatni. Ez egy szó. Egy szó, melyet egggészen kivételesen nem tartok cikinek leírni: hangulat.

by GyZ

www.eidosinteractive.com

Eidos Interactive / Mucky Foot
PIII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - még van hely... ✗ - ...de már lefoglalták

98

Poseidon
God of Atlantis



Amikor Atlantisz még vízfeletti város volt...

Lassan egy év is eltelt azóta, hogy az Impressions Games piacra dobta a Zeus: Master of Olympus című játékot. Ez volt a gárda harmadik ókori városépítő stratégiája. A fejlesztők a Caesar-, és a Pharaoh-sorozat minden tapasztalatát felhasználták a program készítése során, a Zeus ugyanis a széria legkiforrottabb alkotása. Lapunkban Balage készített leírást (2000/11; 89%) az egyébként a Sierra gondozásában megjelent anyagról. Véleménye többé-kevésbé megegyezett a szaksajtóéval: remek játék, kissé ódivatú köntösbe bújtatva. Most, hogy megérkezett a kiegészítő, ideje ismét visszautazni az időben. A helyhiány miatt néha kénytelen leszek az olvasmányosságot feláldozni az informativitás oltárán — remélem, megbocsátotok érte.

Általánosságok

A Poseidon klasszikus kiegészítő, vagyis futtatásához szükség van az eredeti játékra is. A telepítő automatikusan felülírja a szükséges fájlokat, így a Zeus verziószáma a sikeres installálás után 2.0-ra ugrik. Miután rákattintottam a program parancsikonjára, csalódottan vettem tudomásul, hogy az Impressions Games nem készített új intrót a kiegészítő tiszteletére. Ejnye. A kezdőképernyő viszont kibővült. Egyrészt helyet kapott rajta egy, az atlantiszi küldetésekhez vezető ikon, másrészt innen indítható a küldetésszerkesztő is. Az utóbbihoz a CD-n 52 oldalas használati utasítást mellékeltek, ezért a régen várt program mocska felfedezését rátok bízom.



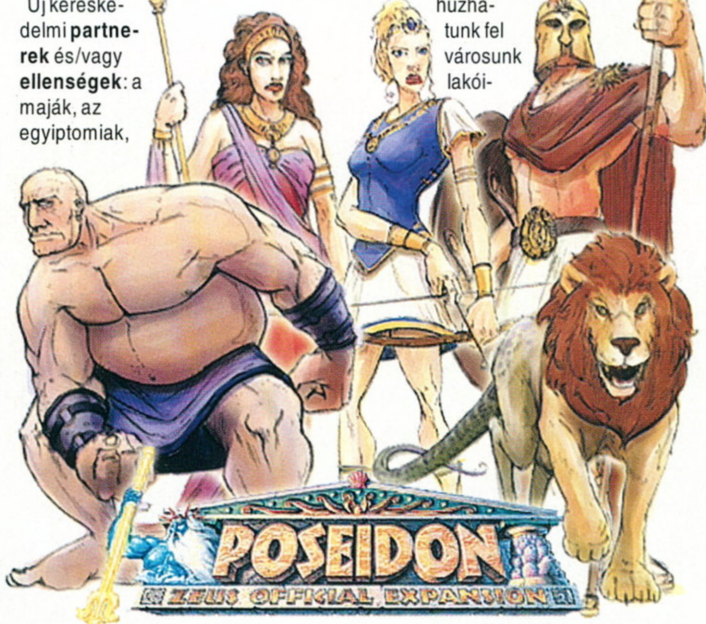


A Poseidon — csakúgy, mint a Zeus — kalandokból (hadjáratokból) és epizódokból (küldetésekből) áll. Előbbiekből 6-ot, utóbbiakból 46-ot találunk a CD-re égetve, ami annak tekintetében, hogy egy kiegészítővel állunk szemben, kifejezetten magas szám. A játék során túlnyomó részben az elsüllyedt kontinens, Atlantisz területén várnak ránk feladatok, de próbára kell tennünk magunkat Európában és Ázsiában is.

Újdonságok

Pár bekezdés erejéig, utólagos engedelmetekkel, átváltanék távirati stílusba...

Új kereskedelmi **partnerek** és/vagy **ellenségek**: a maják, az egyiptomiak, a föníciaiak, és az óceániaiak.



Új **istenek**: Zeusz felesége, Héra, valamint az égboltot tartó Atlasz.

Új, városainkat fenyegető **szörnyek**: Kiméra, Echidna, Hárpia, és Szfinx.

Új, a szörnyekkel elbánni képes **hősök**: Bellerophon és Atalanta.

Új **nyersanyagforrások**: marhatenyésztés (a húst a vágóhídon dolgozzák fel); gyümölcstermesztés; egzotikus ércek és kövek bányászata.

Új épületek

A **piramisok** az atlantiszi építészmérnökök mesterművei. Megalkotásukhoz rengeteg nyersanyagra, és legalább egy Artizan's Guildre van szükség. Szerepüket az emlékművekéhez (monument) tudnám hasonlítani.





A Poseidonban újabb épületet húzhatunk fel városunk lakóinak szórakoztatására. Ez a hely **Hippodrome**, ahol fogathajtó-versenyeket rendezhetünk. A Hippodrome-ok tetszőlegesen bővíthetők. Méretükkel egyenesen arányos a működésükhöz szükséges lovak száma, a befolyó bevétel nagysága, és az állampolgárok elégedettsége.

Atlantisz lakói imádnak tanulni. Ha szeretnénk jó vezetők lenni, mindent meg kell tennünk tudósszomjuk csillapításáért. Annál is inkább, mert a tudomány aktív jelenléte a házak fejlődésének egyik alapfeltétele.

Az alapelv a következő: a tudománnyal foglalkozó épületekben dolgozók időről-időre betérnek a munkahelyük „vonzáskörzetében" található lakóházakba, és beszámolnak felfedezéseikről, tudásukról. Így a **csillagvizsgálóban** dolgozó csillagász az újonnan felfedezett bolygókról, a **laboratóriumban** tüsténkedő feltaláló az új találmányokról, a napjait a **múzeumban** töltő kurátor az új kiállításokról. A tudását a **könyvtárban** gyarapító tanító órákat ad.

Összegés

Azt hiszem, hogy a játék szerelmesei nem fognak csalódni a Poseidonban. A 46 új küldetés még a legedzettebbeket is meg fogja izzasztani, a Zeusban bevált stratégiák és épület elhelyezési sémák a tudomány megjelenése miatt ugyanis itt nem alkalmazhatók. Akiknek pedig még lesz erejük a végigjátszás után is foglalkozni a programmal, azokat várja a küldetésszerkesztő.

Az Impressions Games a tisztesség határain belül minden lehetséges bőrt lenyúzott erről a korszakról, és főleg erről a grafikai motorról. Szeretném azt hinni, hogy a gárda következő programja már a középkorban fog játszódni, a PC-k fejlettségének megfelelő grafikával. Addig talán kihúzom Atlantiszon...

Bazska

poseidon.impressionsgames.com

Sierra / Impressions Games
P266 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ - bár ósulis, szerintem szép
- logikus telepítés
- az ár/érték arány nagyon rendben van

✗ - a grafikai motor az utolsókat rúgja

88



ORCA HL

Új széria



ORCA HL-A 1020

AMD Athlon 1 GHz Processzor
EpoX alaplap, 256 MB RAM
20 GB HDD, 1.44 FDD
52x CD-ROM
Nvidia Geforce 2 MX 32 MB
Grafikuskártya
AC 97 Hangchip
56 Kbps Modem
Cherry Multimédiás billentyűzet
Logitech görgős egér
Design ORCA II Ház
szupercsendes Táp
Microsoft Windows ME
operációs rendszer
Norton Antivirus, Norton Ghost
szoftverek

189.900,- Ft

Az árak nettó árak, nem tartalmazzák a 25% ÁFÁ-t







27.120,- Ft

Logitech Wingman Formula Force Kormány
4 programozható gomb, versenyautó szerű pedálok, kettős rögzítő rendszer, 2 év garancia

14.560,- Ft

Logitech Wingman Formula Kormány
4 tűzgomb, élethű gáz és fék pedálok, helytakarékos kivitel, 2 év garancia





Grand Touring
Sega Touring Car
Colin McRae Rally
Játékszoftverek
1592,-Ft

Logitech Wingman Gamepad Extreme
Mozgásérzékelő gamepad





16.500,- Ft

Logitech Wingman Force 3D
Force Feedback joystick, 7 programozható gomb, nézetkapcsoló



9.500,- Ft

Logitech Wingman Extreme Digital
Digitális joystick, 7 programozható gomb, nézetkapcsoló

11.100,- Ft

Játékszoftverek
Grand Theft Auto2
1592,-Ft
Resident Evil 2
2392,-Ft



MIG Alley
Apache Longbow
Játékszoftverek
1592,-Ft



F22 Air Dominace
Játékszoftver
2392,-Ft



Caty

HERTA
www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131 • Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004 • Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

FLY! 2



Mű, Szer, Fal

Az emberiség leghosszabb időn át dédelgetett álmai között századokon keresztül örvendhetett dobogós helyezésnek a repülés. A korai erőfeszítéseket megörökítő, képtelen szakszerkezeteket s ezek hallatlanul magabiztos megalkotóit bemutató, autentikus filmtekercsek megtekintése után érezhető csak igazán e régi idők embereinek légtérbe való vágyakozása, elég csak tüzetesebben szemügyre venni a valószínűsíthetően évek hosszú munkája során életre hívott — s a premier pillanatáig rendszerint tutifrankónak kikiáltott — berendezéseket. S bár a megalkotott, jobbára pókszerű, szitakötőszárnyakkal is felszerelt masinériák legjelentősebb része jobbnak látta még a biztonságot jelentő szárazföldön bevégezni rövidke pályafutását a bemutató pillanatában, az emberiségnek — ahogy már az lenni szokott — mindez mégsem szeghette kedvét. Így, mint az korunk jól értesült, de legalábbis a civilizált társadalom sorait erősítő individuuma — jelentése: egyéne — számára ismeretes, az ember végső soron meghódította a légteret, noha mindezidáig sehol sem láttam eladó jetpacket — ha valakinek van „hátrákétá éládóú", úgy nyitott vagyok pénzügyi és/vagy barter alapú tárgyalásokra egyaránt.

Szóval, az egyszeri emberi gyermek — az ejtőernyősöket leszámítva, akik egyébként is „csak" zuhannak — kénytelen gépeket, de legalábbis gépezetszerű szerkezeteket igénybe venni a légtérben való létezés lehetőségének mintegy: megteremtése érdekében. S mint azt bizonyos szoftverfejlesztői érdekcsoportok igen helyesen felismerték: a repülés elkötelezett hívei s szerelmesei nem feltétlenül igénylik a velük azonos időben, „relatíve" azonos térben tartózkodó ellenséges lények, objektumok közelségét — számukra elegendő örömforrás az is, ha gépük viselkedése szoros párhuzamot mutat az életszerűséggel, s egyetlen érdemi problémájuk az orr tökéletes vízszintbe hozása. Ilyen programok már jó ideje léteznek, elég csak a legelső Flight Simulatorra gondolni, mely még C64-en látta meg a napvilágot — szóval mindenki gondoljon rá. A Microsoft által életre hívott mítosz aztán hosszú időn át uralta a stílt, sőt: már az ajtón kopogtat az E3-on bemutatott, legújabb verzió is.



▲ A Fülöp Szigetek felett, Madonnával

▲ Prrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!

▲ Egy Pilatust felemelni nem könnyű, de sokkal jobb móka felszállni vele

Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy még van két liter jeges teám, ám egyúttal örömmel számolhatok be a Fly! nevezetű repülőgép szimulátor második epizódjának megérkezéséről is — mint az a rajongók számára ismeretes, a Fly! személyében köszönthettük azon kevés stuffok egyikét, melyek kvalitásaik alapján érdemben is konkurálhattak a Microsoft üdvöskéjével. Egy efféle program második epizódja pediglen mégiscsak olyasvalami, amelyre a becsületes fotelpilóta igen rövid időn belül ráveti magát — ezt olvastam a promóciós anyagban.

Koncepció

Újoncok számára érdemes lehet pár szóban ismertetni a Fly! koncepció alappilléreit: akár az előző epizódban, az alkotók itt is a hozzáférhető géptípusok viselkedésének, sajátosságaiknak lehető legélethűbb szimulálására törekedtek, a játékélményért felelős elem pedig csak így, egyszerűen: a címadó repülés. Így a tradicionális értelemben vett küldetésekkel — noha a stuff, mint látni fogjuk, támogatja a módot — gyakorlatilag nem kell számolnunk, ám a szimuláció részletessége, illetve az időjárási viszonyok kiszámíthatatlansága révén a játék élményszerűsége eleve biztosított.

A Fly! II alapkiosztás szerint három főbb játékmódot kínál a használónak, ezek:

Quick Flight: itt nyílik lehetőségünk belevetni magunkat a légtérbe az általunk óhajtott régióban s időben is, hogy aztán aktuális kedélyállapotunknak megfelelő irányba állítva a gépet, egy gyakorlatilag teljesen kötetlen kurzuson vegyünk részt, melynek csupán a rendelkezésünkre álló üzemanyag, avagy szabadidőnk szabhat határt.

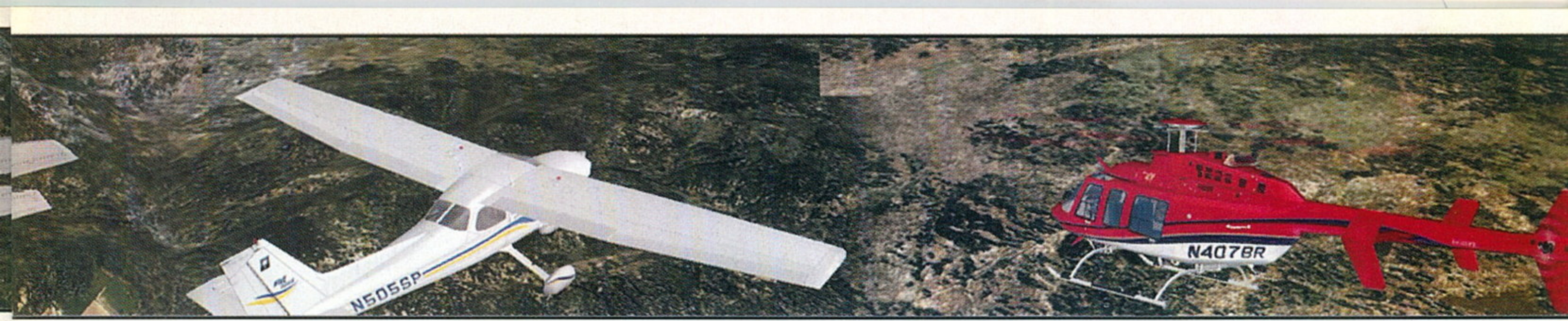
Adventures: egyfajta kihívás mód ez, előre deklarált gépekkel, illetve script szerű teljesítendő feladatokkal. A választék csupán csokornyi mivolta senkinek se szegje kedvét — a fejlesztőknek s a program Internet támogatottságának hála, az idő múlásával folyamatosan bővülni fog a kínálat — legalábbis ezt ígérik ők.

Az utolsó, Flight Planner pont, nevéből sejthetően a célzott repülőutak szimulálását teszi lehetővé, rugalmasan parametrizálható időjárási jellemzőkkel, ám meglehetősen kényelmetlen útvonal-menedzseléssel. Nyitómegmozdulásként azonban mindenekelőtt felszállunk, mert anélkül — ki van próbálva — viszonylag rövid időn belül monotonitásba süpped az anyag.

Cockpit Kultúra

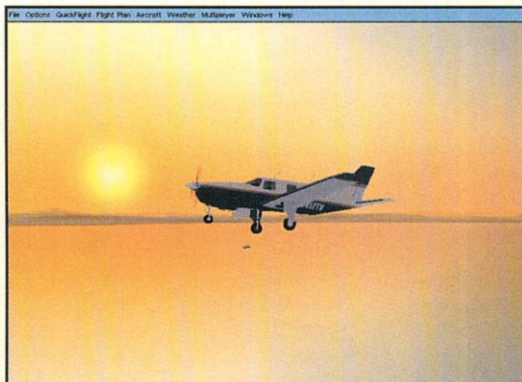
Megijedtetek a műszerfaltól, mi? Csak semmi pánik: a Control+C-vel ki lehet kapcsolni — más kérdés, hogy ez még semmit sem old meg. Bizony már most érdemes letisztázni, hogy a játék által ismert funkciók száma túlmutat egy klaviatúrán megtalálható billentyűk számán. Mi sem példázza ezt jobban, mint a felső toolbarból hozzáférhető options panel keys & buttons menüpontja — itt szemrevételezhetjük az irányításhoz használatos billentyűket, illetve billentyűkombinációkat, melyek közül







▲ *— Papamacíííí, menjünk Görögbeee!*
— Most akarunk kijutni onnan, Miss Marple.



▲ *Ugyanaz, ám más helyen s időben*



▲ *Fly! II Screenshot*

a játék kezdetekor rengeteg gazdátlan funkciót lelünk majd — így célszerű egy alapos szemle során végigmazsolázni a repertoárt, majd az általunk nélkülözhetetlennek vélt, gazdátlan műveletekhez hozzárendelni valami kézre eső kombinációt. Példa következik: az általunk meghatározható időskálához alapkiosztás szerint nem tartozik hotkey, ám a konfigurációs menüben, ha jónak látjuk, leoszthatunk rá egyet — ily módon elkerülhető a kezelőfelületen való szöszmötölés, amennyiben teszem fel, a processzor által értelmezett helyi idő tükrében óhajtanánk az eget szelni. Így ahány pilóta, gyakorlatilag annyi leosztás, mégis általánosságban elmondható: a gépek hatékony navigálásához szükséges, valóban vitális funkciók szerencsés módon ott figyelnek a billentyűzeten — már ha ügyelünk rá, hogy a testre szabás során ne írjuk felül a default beállításokat. A teljes leosztás ismertetésére így az egész cikk terjedelme sem lenne elegendő, ám az igazsághoz az is hozzátartozik: hetek repülhetnek el — ahhh, stílszerűség — mire az emberfia a program létező összes funkciójával tisztában lesz. Tegyük hozzá: alighanem pontosan ezt lehet elvárni egy vérbeli szimulátortól. Így tehát rengeteg felfedezni való marad majd, ám a legalapvetőbb fogások ismertetésébe ezennel belekezdünk. Még ki lehet szállni, a magasság csupán ötszáz méter...

(F)elszállás

Van itt egy ilyen bonusz helyi jellegzetesség, mely az Auto Engine Start névre hallgat — azonnal tessék kikapcsolni, nem szeressük! Egy valamirevaló pilóta saját maga szokta volt beröffenteni a dög motorját, nem is értem, hogy képzelhették ezt az alkotók. Mostantól a default beállításokra hivatkozunk — a motor elindítására illetve leállítására az „e" billentyű szolgál, míg a földfékeket a „b"-vel aktiválhatjuk, avagy hatástalaníthatjuk. A motor tolóerejét a „page up" billentyűvel növelhetjük, míg a „page down" — igen sajátos módon — a tolóerő csökkentésére szolgál. Kormányozni — a játékhoz kifejezetten javallott a joystick használata, melyhez rendkívül kultúrált kalibrálási rutint is mellékeltek az alkotók — a kurzorgombokkal tudunk, már ha nincs kéznél az előbb említett irányító szerkezet. Így tehát motor beröffent, fék kiold, tolóerő növel — aztán ha minden jól megy, a gép csurogni is kezd. Mikor már érezhetően elértük a felemelkedéshez szükséges sebességet — ezt leginkább onnan lehet megsaccolni, hogy már csak 50 méter maradt a kifutópályából — úgy tessék erősen belecsimpaszkodni a joystickba avagy a köznyelvben csak „lenyílnak" deklarált billentyűube, s lám: a vas szépen, komótosan felemelkedik. Jó, mi? Tekintsük át az alapvető trükköket: mint az élelmesebb jelentkezőink számára már valószínűleg világossá vált, az egér segítségével a profi módon s szívmelengető részletességgel megalkotott, abszolút fotorealisztikus műszerfalakat — nos hát — huzigálhatjuk, s noha sajátos a kép, a helyzet valóban így áll, lévén a műszerfalak rendszerint több képernyőnyi méretűek. A dolog onnantól válik igazán izgalmassá, hogy minden egyes kis gomb használható, kezelhető — így a már gyakorlott pilóták előtt lehetőség nyílik a hotkeyek csaknem teljes körű mellőzésére, s deklarálhatják kívánalmaikat a gép felé közvetlenül a műszerfalról is.

Kiemelten jól jön a „]" billentyű, illetve ennek shifttel támogatott kombinációja, melyek révén tetszés szerint mozgathatjuk fejünket fel s le anélkül, hogy a gép horizonthoz viszonyított felfekvését módosítanánk. Apropó, iránymódosítás: a stuff egyik legáldásosabb funkciójának, a Slew Mode-nak hála, gyakorlatilag szabadon pozícionálhatjuk a gépet az éterben — s noha ez a megoldás páros lábbal rugaszkodik el az életszerűség talajától, alighanem a veteránok is ráfanyalodnak majd, ha az esetleges kedvezőtlen szélviszonyok miatt csupán hosszú percek ügyeskedése révén állíthatnák a gép orrát a megkívánt irányba. Nézzük a dolgot részletesebben: a Slew Mode „s"-el aktiválható, ilyenkor az idő s a gép egyaránt megfagy. Na most: a numerikus billentyűzet „3" és „1"-es gombjaival szükség szerinti irányba hozhatjuk az orrot, míg az „a" és „q" segedelmével a gép horizonthoz viszonyított magasságát határozhatjuk meg. A módból kilépve repülőnk már az így megadott irányok tükrében kezdi meg továbbhaladását — rugalmas, határozottan elegáns könnyítés. Itt egy másik egészen kultúrált darab is, a Távolság Átugró Szakberendezés, mely több fokozat szerint aktiválható a „d" billentyű határozott lenyomása révén. Gyakorlati működését tekintve hasonlóságokat mutat az Echelonból megismert időgyorsítóval, ám az itt értelmezett metódus valóban csupán a vidék távolságait habzsolja be, az idő múlására nem gyakorol hatást. A művelet természetesen visszafordítható, az erre szolgáló billentyűkombináció: shift+d. A Fly! II pilóták ezzel együtt sem szeretnék kimaradni semmiből, így ők is rendelkeznek egy gyorsítóval: „t" gomb. Egyszeri megnyomásával fél órát ugorhatunk előre az időben, cikkíráshoz eleve nélkülözhetetlen.

Érdemes még szót ejteni a kamerákról, melyeket széles körben szabályozhatunk, s melyek fix változataihoz a ctrl+számbillentyűk kombók révén férhetünk hozzá, míg pozícionálásukért a ctrl+iránygombok, illetve zoomolás





Törekvések és tanulságok

Noha a szimulátorokat típusaiktól, sőt esetenként színvonaluktól is függetlenül hajlamos rétegjátékként elkönyvelni a játékos társadalom, még a stílus elkötelezett hívei között is megfigyelhetőek bizonyos szinteződések: léteznek rajongók, akik a berepülhető tájak illetve a használható gépek minél esztétikusabb kidolgozottságát tartják egy szimulátor legfontosabb ismérveinek, míg a vérbeli fotelpilóták rendszerint hajlamosak a kompromisszumokra is, ha a nyomokban butított grafikus jellemzők árán aprólékosan kidolgozott, az életszerűséggel szoros párhuzamot mutató szimulációt kapnak kézbe. Az elmúlt idők tanúsága szerint azonban már csak oly volumenű projectek képesek széles körű rajongóbázisra szert tenni, melyek mindkét fronton az átlag fölé emelkednek — ez azonban, mint azt a kiadók s a fejlesztők jól tudják: borzasztó nehéz feladat. Az egyik terület aprólékos kidolgozottsága könnyen a másik rovására mehet, mint arra a közelmúlt is több példát szolgáltatott. Felmerül a kérdés: a Fly! II fejlesztőcsapata hogyan s miképp tervezte mindkét rajongói kör meghódítását, biztosítandó az anyag lehető legnagyobb fokú népszerűségét.

Richard Harvey, vezető programozó reagál a — valljuk meg — módfelett érdekes felvetésre:

— Már az első epizód fejlesztésekor is komoly fejtörést okozott számunkra, miképpen is tehető versenyképessé egy első generációs szimulátor olyan nevek mellett, mint a Pro Pilot '98, Flight Unlimited 2, Flight Simulator — ezek a projectek a Fly! fejlesztése során már mind piacon voltak, s jól tudtuk: első nekifutásra képtelenség lenne minden területen felülmúlni a meglehetősen erős konkurenciát. Így hosszú heteket töltöttünk el az említett programok vizsgálatával, s figyelmünket ezek legfőbb hiányosságaira koncentráltuk. Ezek között a műszerfalak modellezésének, részletességüknek nyomokban butított mivolta s a szintén ebből eredeztethető, könnyebb kezelhetőség mutatkozott olyan területnek, mely részlet gazdag kidolgozása révén komoly sikereket reméltünk. Az első epizódot így egészen kifinomult aerodinamikai modell, a gépek működését szabályzó rendszerfolyamatok széles körű implementálása jellemezte, melyek révén a project mind a szimuláció életszerűségét előnyben részesítő felhasználó, mind a piac elismerését kivívta magának. Be kell látnunk továbbá, hogy az első epizód támogatottsága a játék részletgazdagságához mérten meglehetősen szegényes volt — ez rengeteg rajongót elriasztott, így a Fly! II során már jóval kimerítőbb dokumentációt kínálunk minden hivatalos géptípus mellé.

A Fly! népszerűségével egyet jelentő, rendkívül gazdagon kidolgozott szimuláció így beváltotta a reményeket — ám a programot ért legélesebb kritikák szerint a gép s tájmodell középszerűsége nem vehette fel a versenyt a konkurenciával — a második epizód fejlesztése során tettetek-e célzott erőfeszítéseket ezen hiányosságok orvoslására?

— Természetesen. Tudtuk, hogy részletessége révén a Fly! elnyerte a veterán játékosok szimpátiáját, s így azt is, hogy az ezen területen értelmezett további fejlesztések csak még inkább emelik majd a második epizód népszerűségét. A táj-s gépmodellel azonban mi is elégedetlenek voltunk, így számolnunk kellett a kezdő pilóták érdektelenségével, akiknek rövid időn belül kedvüket szegték ezek a hiányosságok. Tudni kell, hogy a játék alapjául szolgáló világtérkép monumentális mivolta szinte lehetetlenné teszi a táj nagyfokú részletességének megjelenítését — ez a probléma rengeteg fejtörést okozott nekünk, hiszen eltökélt célunk volt hogy ezen fronton is fejlesztéseket eszközöljünk. A műholdas felvételek általános hátulütője hogy szinte lehetetlen nagy felbontású, felhőktől mentes fotókat készíteni, mely jelenség hátráltató mivolta a városok megjelenítésénél mutatkozik legerőteljesebben. A megoldást végül a Todd Klaus által megalkotott Terrascene második verziója jelentette, mely már lehetőséget biztosított a megjelenített textúrák felbontásának növelésére. A városok ábrázolása így már megoldhatóvá vált, míg a táj megjelenítéséért merőben új rutin felelős, mely Jak Fearon kitűnő elgondolásait ötvözi a Terrascene 2 lehetőségeivel. Az eredmény még mindig nem tökéletes, ám így is komoly előrelépés az első epizód megjelenítéséhez képest.

A gépek kidolgozottságát ezúttal már aligha érheti komolyabb panasz, az alkotók láthatóan mindent megtettek, hogy a második epizódnak e-téren már ne lehessen takargatni valója. Mi a legfontosabb tanulság a Fly! mítosz megalkotásával kapcsolatban, ha egyáltalán van ilyen?

— A játékos társadalom stabil, rugalmas rendszert igényel — így reményeink szerint a fejlesztők rajtunk keresztül is felismerik a felhasználók s az alkotók közötti kétoldalú kommunikáció előnyeit. Rendkívül fontos a felhasználói észrevételek s igények meghallgatása, mérlegelése s lehetőség szerinti megvalósítása, kitűnő példa erre egy a második epizódban ábrázolt géptípus, a Pilatus PC12. Ez a modell kifejezetten a játékosok kívánságára került a végleges verzióba, s csak az adatgyűjtés során vált világossá számunkra, hogy a lehető legjobb választás volt ez részünkről.

A Fly! II tehát repülésre kész, s hogy minden esélye megvan a Nagy Előd hírnevének öregbítésére, arról a hivatalos honlapról letölthető kiegészítések, a roppant részletes dokumentációk, illetve a minden játékos számára hozzáférhető s használható scenery editorok is kezeskednek. Mintegy.

A Fly! II hivatalos honlapján olvasható interjú nyomán

bájgyézé

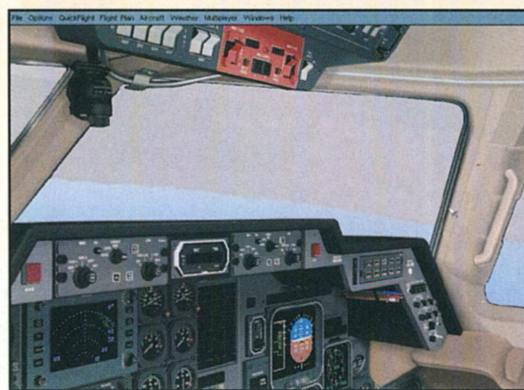
tekintetében az „ó" és „találdki" gombok felelősek.

Szinte már jó

A Fly! II lehetőségeinek s igen magas fokú összetettségének köszönhetően kiemelkedő produkciót nyújt szimuláció tekintetében — s noha elvi síkon a világ bármely pontján megfordulhatunk segítségével, az elődöt legszerencsétlenebb gyermekbetegségét ezúttal nem sikerült orvosolniuk az alkotóknak — beszélek itt a könnyfakasztó tájmodellezésről, mely nagyobb városok esetében még csak-csak láttat, érzetet valamit, ám a területek túlnyomó részét továbbra is vizuális elnéptelenség s monotónia jellemzi. Vigasztaló lehet, hogy a stuff hivatalos honlapjáról folyamatos frissítéseket tölthetnek le a megszállottak, melyek egy-egy terület részletgazdagabb megjelenítéséért felelősek. Gyakorlatilag ez az egyetlen szépséghiba, melyet a jó ízlés keretein belül a program szemére lehet vetni, s melyet a műfaj szerelmesei alighanem a másodperc tört része alatt hajlamosak is lesznek elnézni a stuffnak — velem együtt.

Így szállok is el...

by GyZ



▲ *Manapság gyakran alszom el a nyakam*

fly.godgames.com

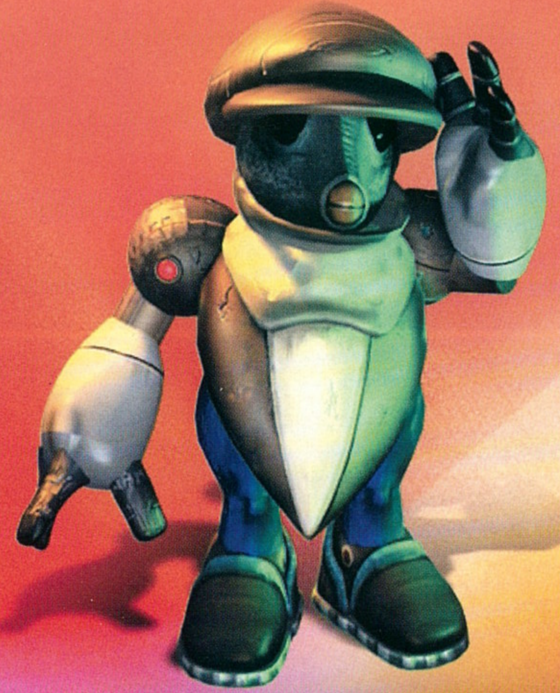
Take 2 Interactive / Terminal Reality
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	8

✓ - nagyfokú részletesség — az égben

✗ - nagyfokú bóvli — a talajon

92


576



STARTOPIA


ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

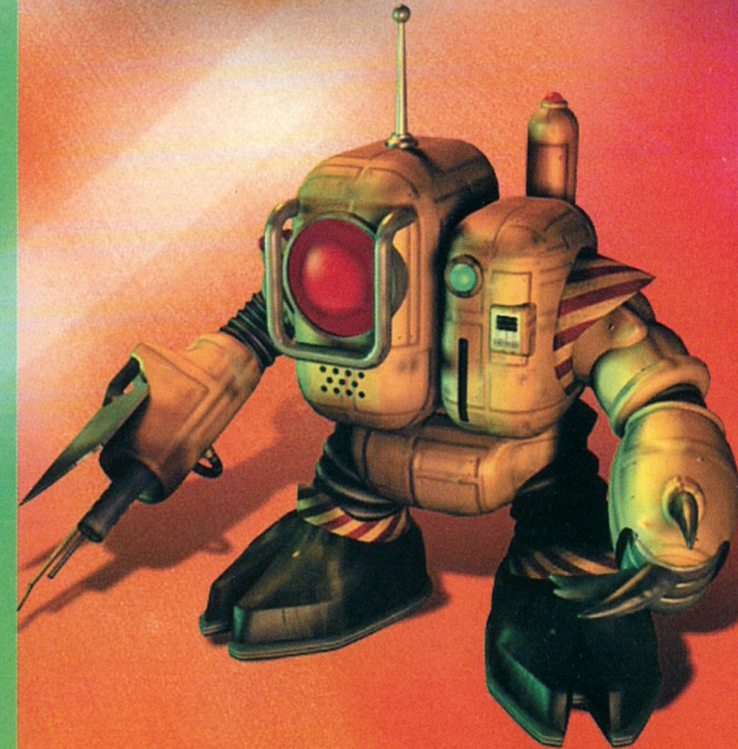

576
kByte






Mucky Foot Productions




EIDOS
INTERACTIVE

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

102 KISKUTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999
AGE OF EMPIRES COLLECTORS EDITION	19,999
AGE OF EMPIRES 2 (OEM)	7,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999
AMERICA	11,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999
BALDUR'S GATE (WL)	3,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	14,999
BATTLE ISLE 4	11,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	HÍVJ!
HALF-LIFE GENERATION	9,999
HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGONS	6,999
HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ICEWIND DALE	6,999
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
KINGDOM UNDER FIRE	12,999
METAL GEAR SOLID	9,999



BLACK & WHITE	12,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999
BLUEWATER HUNTER	9,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999
CHICKEN RUN	11,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999
DELTA FORCE: LAND WARRIOR	11,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!
DINOSAUR ACTION GAME	11,999
DRIVER (BEST OF)	3,999
EROTICA ISLAND	9,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!
ESZEVESZETT BIRODALOM	12,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999
F1 WORLD GP	11,999
FALLOUT 1 & 2	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999
GRAND PRIX LEGENDS (BEST SELLERS)	2,999
ONI	11,999
OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
QUAKE III TEAM ARENA	9,999
REDNECK DEER HUNTING	999
RESIDENT EVIL 3	11,999
SACRIFICE	11,999
SETTLERS 4	11,999
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
SQUAD LEADER	9,999
STARFLEET COMMAND II: EMPIRES AT WAR	9,999
STARSHIP TROOPERS	7,999
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
THE GRINCH	11,999
THEME PARK INC.	11,999
TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
TOMB RAIDER 2 GOLDEN MASK	5,999
TOMB RAIDER 3	5,999
TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

X-PLANE

Megalkothatod, kipróbálhatod - mi majd kamerázunk, jó?

Hogy a Fly! II-vel egy időben, s így közvetlenül a következő generációs Flight Simulator előtt van mersze egy kis kiadónak piacra dobni saját szimulátorát, már önmagában is figyelemfelkeltő húzás — lehetséges, hogy ők is így gondolták, s ezen megfontolásból cselekedtek így. Az X-Plane legfőbb célkitűzése azonban nem csupán a polgári repülőgépek sajátosságainak modellezése, hanem mint arra neve is utal: ez egy afféle kísérletezős szimulátor, kipróbálható, repülhető kísérleti gépekkel, sőt egészen kifinomult módon szerkeszthető világ-és környezeti modellel. Mindezen jellemzők s ígéretek tükrében az X-Plane-nel való behatóbb ismerkedéstől elzárkózni szinte már véteknek minősülne — pontosan ezért térképezzük fel a stuff érdemi felhozatalát, kiemelt figyelmet szentelve természetesen az itt ábrázolt szimuláció minőségének is. Öveket bekapcsolni, papírzacsi ellenőriz — mert itt szükség is lesz rá. Én szóltam.

Alapszitu

Mint a polgári repülőgép szimulátorok nyüstölése során általában, az X-Plane-ben is a repülés iránt érzett áhítozási kvóciensünket fogjuk némileg csillapítani — a játék elindításakor bejelentkező főmenüben kifejezetten kényelmes módon deklarálhatjuk az általunk előnyösnek vélt indulási pozíciót, ugyanakkor kiválaszthatjuk a nekünk legszimpatikusabb repülőgépet is. Csak tessék türelmesnek lenni, semmi nyulkapiszka: javallom, mindenki hagyja jóvá a default beállításokat, hogy tehessünk egy szolid próbakört egy szolid utasszállítóval. Aztán majd jön ám a java! Haha...



▲ — Némmá': ez a kifutó csak 5 méter hosszú!
— Naja... de legalább 500 méter széles.

Az irányítás modell áttekintése következik

Midőn helyet foglaltunk a pilótafülkében, azonmód célszerű némileg megnövelni a tolóerőt — ennek szabályozására az F1 s F2 gombok segítségével nyílik mintegy: lehetőségünk. A földfékek kioldása a „b" billentyűvel történik, míg a „g" gomb felszállás előtti nyomkodása csak végszükség esetén javallott. Itt is elmondható, hogy a gép kormányzására legjobban használható eszköz a joystick, ám ha nem rendelkeznénk ilyennel, úgy az egérről s a billentyűzetről is egész kényelmes módon szabályozhatjuk a vas mozgását. Előbbi a jobb egérgomb megnyomásával, majd az ekkor a HUD-on megjelenő kis négyzet alakban történő pointermozgatással történik: kifejezetten ügyes rutin, mely a négyzet középpontjához viszonyítva vizsgálja a pointer mozgását, ily módon értelmezve a gép iránti kívánalmainkat, míg a klaviatúráról történő navigálás a numerikus billentyűzet segítségével történik. Elmondható, hogy szükség szerinti hirtelen irány és/vagy magasságváltoztatásokhoz inkább célszerű az egeret használni, ám a vízszintbe hozásra, kisebb irányváltoztatásokra a billentyűzet lehet az ideális választás. Akár a Fly! II-t, az X-Plane-t is nagyfokú összetettség jellemzi lehetőségek s irányítás szintjén, így már az első felszállást követően — ízlés szerint megelőzően — célszerű bekérni a program billentyű leosztását, feltérképezendő a gép által értelmezett alapvető funkciókat.





▲ Aki ezzel felszáll a Földről, az csalt

Itt is adottak a Fly! II-höz hasonló irányított játékmódok, sőt: a kínálat egészen ötletes darabokból tevődik össze. Itt van mindjárt a „get me lost!" mód, mely a világtérkép egy véletlenszerű pontjára dob minket, persze lehetőség szerint távol minden repülőgéphez méltó leszállóhelytől, avagy a formációmód, mikor egy, avagy több gép szinkronszerű mozgásában vagyunk hivatottak aktív szerepet vállalni. S hogy ki-mit tekint aktuálisan a móka esszenciájának, a maga örömére történő, ízlés szerinti útvonalakon bonyolódó repülést, avagy ezen újszerű játékmódok hatékony nyüstölését, nyilván pillanatnyi megítélés kérdése.

Na de mitől X-Plane az X-Plane?

Érdekes felvetés. A válasz egyrészt csípőből megtalálható a játék elindításához szükséges menü három illusztris képviselőjében, melyek a Part Maker, Plane Maker, illetve World Maker névre hallgatnak. Ezen kiegészítésekért, melyek gyakorlatilag egyet jelentenek a stuff esszenciájával, a program megálmodója, Austin Meyers a felelős. Lévén, mint azt az angol nyelvterületen is jeleskedő egyének már megsejthették, ezen független programcsomagok révén megalkothatjuk saját világunkat, repülő alkatrészeinket, s természetesen: álmaink repülőit is. Ha ezt valaki nyolc-kilenc korsó sör után adja elő valami kétes hírű ivóban, azzal még semmi probléma nem lenne — a dolog azonban határozottan érdekessé válik, mikor feltérképezzük a már alapkiszerelés szerint is meglehetősen bő repülő kínálat egyes darabjait. A könyvtárstruktúra egészen elképesztő darabokat vonultat fel, mint pl. a Sci-fi alosztály sorait erősítő, Galactica nevű nehéz űrvadász, vagy itt van a csak egyszerűen Manga Plane névre keresztelt — jééé, tétleg! — Manga Plane, mellyel már felszállni sem könnyű, nemhogy féken tartani. Ezek a darabok mind-mind az editorok segedelmével keltek életre s váltak repülhető gépmadarakká, s ami mindenképpen figyelemreméltó körülmény: a kínálat tanúsága szerint a szerkesztők nem csupán képtelen szerkezetek megépítésére kvalifikál-



▲ A Mars — talajt is fogtam



▲ Jobb kéz katapulton, bal kéz jobbot helyben tartja



tak, lévén itt sorakozik jó pár klasszikus darab, mint a monumentális Boeing, avagy a Concord típusú utasszállítók is. Itt már gyanút fog a deli rajongó: eeeezt nem hiszem el. Legalábbis nehezen hihető, hogy ennyi, alapvetően eltérő vonásokkal s tulajdonságokkal rendelkező gép valamennyi jellemzőjét meggyőző hatásfokon szimulálja egy a piacon most feltűnő, első generációs anyag. Ám ne tessék keresztet vetni az X-Plane-re: noha a példaként elkészített modellek jó pár darabjának műszerfala kísérteties hasonlóságokat mutat, az úgynevezett Hivatalos gépek — melyek szintén a szerkesztővel készültek — egyértelműsítik, hogy valóban csak türelmünk s kreativitásunk szabhat határt a megalkotható gépek részletességének, ha lehet ilyet mondani esetükben: életszerűségének. Kitűnő példa a British Airlines színekben versenyző géptípus, mely műszerfalának részletessége a Fly! II-ben ábrázolt műszerfalakéval vetekszik, annak módjára körbenézhető az egész pilótafülke — így tehát a szerkesztőkön nem múlik: annál inkább múlik a felhasználón, mit is kezd a kezébe adott lehetőségekkel.



▲ Minden Időőőőben, Mikrosütőőőőben...

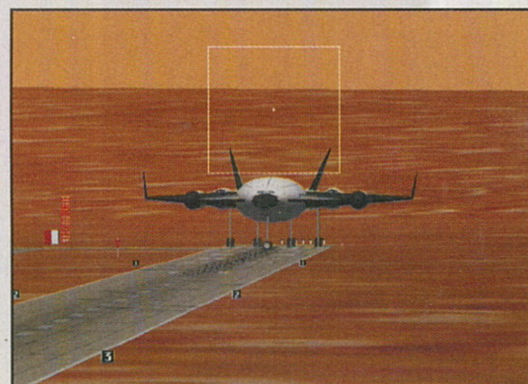


▲ Boeinggel szembe jó, csak nem éri meg

Na de mire jó a Világmodellező?

A stuff hivatalos honlapján állítják, hogy egyenesen a NASA által szerzett s az alkotók rendelkezésére bocsátott tipográfiai, gravitációs adatok alapján alkottatott meg az X-Plane-ben bemutatott Mars-modell. Rendkívül érdekes a szint: a felső toolbarból hozzáférhető Location menüpont alsó komponense révén lehetőségünk van szelektálni Földi, illetve Mars béli körülmények között. A Vörös Bolygó modellezése kétségtelenül egészen tetszetős, sőt: ha hihetünk az alkotóknak — s remélhetőleg nem olyan világban létezünk, ahol a fejlesztők olyan rizsát etetnek meg velünk, amilyet éppen kedvünk van —, úgy a szimulátor rajongók igazi ínyencségként élik majd meg ezt a lehetőséget. Repülés, méghozzá merőben eltérő gravitációs, atmoszférikus jellemzők között. Fontos tudni, hogy a Marson történő légi közlekedéshez az X-Plane specifikusan erre a célra fejlesztett vasmadarakat ajánl, melyek különleges tulajdonságaik révén, hozzáértő kezek között alkalmasak lehetnek a Vörös Bolygó egét (?) szelni.

Igazi műértők persze eleve sansztalanok lesznek ellenállni a késztetésnek, hogy a Földi körülményekhez optimalizált gépekkel kíséreljenek meg körutat tenni a Mars felszínén egy barátságos kis propelleres sétarepülővel — sok sikert hozzá — avagy próbát tegyenek, mit is tudnak kezdeni a Marson való száguldásra hivatott, extralight süvöltő dögökkel Földi gravitáció s légsűrűség tükrében. Az alkotók egyébként mindezt melegen ajánlják minden veteránnak.



▲ Egér a Marson



▲ A Toledo áramvonalasságával csak pofátlansága vetekedhet

Nékém téccík

Az X-Plane-nek, amennyiben nem szenved majd hiányt sem az eredeti alkotók, sem a rajongók támogatottságától, minden esélye megvan hogy a közel, avagy akár távoli jövő vezető szimulátor platformjai közé avanzsáljon. A stuff hiányosságai jelen idő szerint leginkább a meglehetősen amatőr prezentációban, bizonyos gépeken fel-feltűnő s bizony borzasztó gázos textúra-bugokban, illetve a design általános kiforratlanságában mutatkoznak. Ám ezen jellemzők aligha képezhetik egy szimulátor legfontosabb ismérveit, s patchek révén mind-mind korrigálhatóak lesznek. A tájmodell egyenetlenségei, illetve a textúrák részletessége szintjén az X-Plane alaposan rá is ver a Fly! II-re, ami semmiképpen sem lebecsülendő fegyvertény, mint ahogy az állítólagos info sem, miszerint a Pentagon az utóbbi időkben X-Plane órákat iktatott be a pilóta-nebulók gyakorlatoztatására. Ha ez igaz, akkor azért az sejthető: ez a stuff tényleg nem lehet annyira rossz, mint lehetne akkor, ha nem lenne olyan jó, mint amilyen jó abból következően lehet, hogy a Pentagon is használja.

Őőő... mintegy.

by GyZ

www.x-plane.com

Xycat / Xycat

PIII 450 (P300), 128 MB RAM (96 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	7

✓ - nyitott, fejlődő platform

✗ - ha nincs bent a CD, a stuff demónak hiszi magát. Phó!

92

TRAIN Simulator

Embertelenül (is) jó szimuláció a Microsofttól

Szolgálati közlemény: a cikk írója sosem vezetett vonatot. A témával is csak a játéknak köszönhetően ismerkedett meg néhány hete. A cikk írója az esetlegesen felmerülő tévedésekért a hozzáértők elnézését kéri.

Melyik a világon a legtöbb példányban eladott PC-re készült játék? Kíváncsi lennék, hogy hányan tudják tok kapásból a választ erre a kérdésre. A megoldás: az MS Flight Simulator. Ez a tény, számomra különösen a program árának fényében volt meglepő. Aztán megvilágosodtam: a siker titka a megfelelően megválasztott célcsoport. A repülés szerelmesei ugyanis nem sajnálják a pénzt, ha egy olyan legendás szoftverről van szó, mint az MSFS. Ők azok, akik áhítattal olvassák végig a vaskos gépkönyvet. Ők azok, akik órákat töltenek el csak azzal, hogy a még földön álló gépmadarakat és azok műszereit tanulmányozzák. És ők azok, akik képesek több órán keresztül a monitor és a botkormány előtt kuporogni, hogy aztán hiba nélkül letegyék a betonra a New York és London között közlekedő menetrendszerinti járatot. Érdemes ilyenkor rájuk pillantani. Egyszerre elégedettek és boldogok.

A repülők és a vonatok megszállottjai sokban hasonlítanak egymáshoz, hiszen az utóbbiak fanatizmusa is határtalan olykor. Bizonyára ti is ismertek valakit, akinek gyanúsan csillog a szeme, amikor megpillant egy pályaudvart, vagy aki a fizetése jelentős hányadát a közeli modellboltban hagyja azért, hogy a már most is a tökéletesség határát súroló terepasztalát még életszerűbbé tegye. Vagyis a célcsoport ebben a piaci szegmensben is adott. Ennek tükrében aztán nem is az a meglepő, hogy a Microsoft kiadta a Train Simulatort, sokkal inkább az, hogy miért várt vele eddig.

Ha vetünk egy közelebbi pillantást a játékra, rögtön a Flight Simulator jól bevált receptje köszön vissza





ránk. Végy egy csaknem tökéletes fizikai modellt, spékeld meg a műfaj legjellegzetesebb járműveivel, készíts egy igényes és részletes gépkönyvet, majd az egy-két szerkesztőprogrammal kiegészített játékot dobd piacra szemtelenül magas áron. Ami a legjobb: a terméket maguk a vásárlók teszik majd igazán sikeressé, akik miután aranyáron megvették, a szerkesztőprogramok segítségével új járműveket, küldetéseket és ki tudja még hány kiegészítést készítenek a Simulatorhoz. A fejlesztő ekkor már a következő részre koncentrálhat. Egyrészt kijavíthatja a program hibáit, másrészt annyival tovább csinosíthatja a grafikus motort, hogy az új rész megjelenése után a redmondi fiúk legfőbb csatlósai, az Intel és (most már) az Nvidia se maradjanak hoppon. Aggodalomra semmi ok: a lelkes vásárlóközönség évről-évre a pénztáraknál fog tolongani.

A Train Simulatort egyébként nem a FS-ért felelős fejlesztőgárda, hanem egy angol csapat, a Kuju Entertainment (Terracide, Team Apache, Xenocraxy) jegyzi. A kiadó — Microsoft — személye azonban nem változott és meg kell mondjam, a redmondi cégnél felhalmozódott rengeteg tapasztalat nem veszett kárba. A program - annak ellenére, hogy egy sorozat első tagja és mint ilyennek, természetesen vannak hibái — már most kiforrott játék benyomását kelti. Hogy hasonlóan sikeres lesz-e, mint a Flight Simulator? Kiderül...



A szoftver feltelepítése előtt próbáljunk meg időt szakítani két dologra. Egyrészt nyelvtudásunknak megfelelő alapossággal tanulmányozzuk át a közel száz oldalas dokumentációt. Nem fog ártani... Másrészt nézzünk szét a merevlemezünkön és ha szükséges, csináljunk helyet a játéknak, ugyanis a TS zabálja a tárterületet.

Játékmódok, Szituációk, Feladatok

A program három játékmódot kínál a zakatolásra vágyó virtuális masinisztáknak. Vezethetjük mozdonyunkat kötöttségek nélkül, bizonyos szituációkba cseppenve, de rábízhatjuk az irányítást a számítógépre is. Sajnos a Kujunál "kifelejtették" a programból a többjátékos üzemmódot és egyelőre híreim sincsenek arról, hogy mik az ide vonatkozó tervek. Karrier módot is hiába keresnénk a Train Simulatorban. Ugyan arra van lehetőségünk, hogy részletes értékelést kapjunk az éppen teljesített küldetésről és ezeket el is tudjuk menteni, de azért ez messze nem ugyanaz.

A megoldásra váró szituációk alapvetően öt csoportra oszthatók. Lehetőségünk nyílik egy-egy adott útvonal felfedezésére, utas- vagy teherszállításra, előfordulhat, hogy egy szerelvényről kocsikat kell leválasztanunk és megismerhetjük egy rendező pályaudvaron dolgozó mozdonyvezető feladatkörét is.

A szituációk sikeres megoldásához részfeladatok teljesítésén keresztül vezet az út. Az utasokkal szembeni kötelezettségeink például a következők: tartsuk be a menetrendet; könnyítsük meg a fel- és leszállást azzal, hogy pontosan a peron mellett állunk meg; az utazás során ügyeljünk a vonaton utazók kényelmére. A szerelvényekkel kapcsolatos feladataink az alábbiakban merülnek ki: meg kell tanulnunk a váltók helyes és gyors kezelését. Ebben segítségünkre van az F8-as gomb lenyomásával feltűnő kis ablak, amelyen a legközelebb található váltó sematikus rajza látható. Ugyancsak fontos része munkánknak a vagonok összekapcsolása és szétválasztása. Az előbbinél csak arra kell

A fejlesztés során az alkotók nem átallottak minden, a programban ábrázolt vasútvonalon élőben is végigszáguldani, míg a lemodellezett típusok élethű viselkedését, jellemzőit több hetes tanulmányok, sőt kísérletek révén alkották meg. A munka részletességére jellemző, hogy a csapatból több ember alkotta különítményt állítottak elő, mely feladata specifikusan a modellekkel járó hangeffektek mintavételezése, majd — implementálása volt. Ám tekintettel a program volumenére, ez: normális.





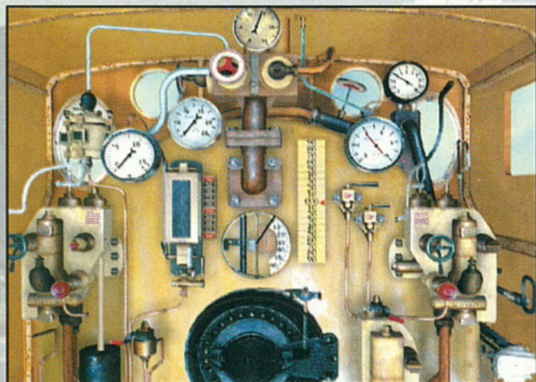
ügyelnünk, hogy öt mph-nál kisebb sebességgel tolassunk rá a csatlakoztatni kívánt kocsira. Ha ezt a szabályt betartjuk, a tényleges összecsatolás automatikusan végbemegy. A szétkapcsolás már kissé keményebb dió, ehhez az F9-es gomb lenyomása után felbukkanó ablak használható.

Könnyen megeshet, hogy a nagy száguldásban egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy fogytán van a gázolaj, a szén vagy esetleg a víz. Ilyenkor sem kell kétségbe esni: minden bejárható szakaszon találunk utántöltő-állomásokat. A tényleges berakodás a 'T' gomb lenyomásával történik.

A KRESZ szabályait magyarázó rajzfilmből régóta tudjuk, hogy látni és látszani egyaránt fontos. Ez az axióma a Train Simulatorban kicsit kibővül: látni, látszani és hallatszani. A zajkeltésnek két eszköze is van: a kürt és a harang. Ugyan ezen eszközöknek a használata a legtöbbször nem kötelező, ám íme néhány jó tanács a maximalistáknak: a harangot félre kell verni: mielőtt elindulna a vonat, mielőtt befutna a vonat és akkor is, amikor áthaladunk egy pályaudvaron. A kürtöt meg kell szólaltatni: mielőtt a szerelvény hídra vagy alagútba érne, rossz látási viszonyok között, illetve ha embereket vagy állatokat szeretnénk figyelmeztetni a közeledtünkre. Az utóbbiakkal szemben egyébként az a leghatásosabb, ha előbb néhányszor villantunk fényszóróinkkal és csak azután használjuk a kürtöt.

Mozdonyok

A Train Simulatorban háromfajta "géphez" lehet szerencsénk: gőz-, dízel- és villanymozdonyhoz. A gőzmozdonyok legénysége két főből áll. A fűtő gőzt hoz létre, a vonat vezetője pedig ezt a gőzt hasznosítja. A programban mi döntjük el, hogy a számítógépre bízzuk-e a fűtő feladatainak teljesítését. Vezethető mozdonyok: Flying Scotsman, Gölsdorf Series 380. A dízelmotorok működési elve többé-kevésbé gondolom mindenki számára ismert. A gázolaj-levegő keverék nyomás hatására berobban, energiát szabadít fel és meghajtja a dugattyút. Alapvetően kétfajta dízelmozdonyt különböztetünk meg. A mechanikus dízelmozdonyok motorja közvetlenül hajtja meg a vonat kerekeit, míg a dízel elektromos mozdonyok esetén a motor elektromosságot termel, amelyek azokat a vontatómotorokat látják el energiával, amelyek a kerekekhez kapcsolódnak. Ebből a szempontból sokban hasonlítanak a villanymozdonyokra, csak az





Apróbb figyelmesség a fejlesztők részéről: a hivatalos honlapon megtalálhatóak a mintavételezéshez használt, eredetileg is rögzített hangeffektek, melyeket valószínűsíthetően páronként, folyamatosan frissített jelleggel tárnak majd az alkotók a közönség elé. A dolog ráadásul kvíz-köntösbe ágyaztatott: hallgasd a vonatot, majd nevezd meg a vonatot — a helyes választ természetesen a mellékelt linkkel meglelheti az idült vonatmániának örvendő használó. Nem itt — a honlapon.

elektromosságot itt maga a mozdony állítja elő és nem vezetéken kapja. Vezethető mozdonyok: KIHA 31 (mechanikus), Dash-9, GP38-2 (dízel elektromos). A villanymozdonyok a sínpár felett futó vezetékeken keresztül jutnak hozzá a motorok meghajtásához szükséges elektromossághoz. Habár üzemeltetésük nem olcsó mulatság, a villanymozdonyok gyorsak, csendesek és környezetbarátok. Vezethető mozdonyok: 2000 Series, 7000 LSE Series, Amtrak Acela Express, Acela HHP-8.

Fékek

Valahol olvastam, hogy a vonatvezetés tulajdonképpen nem más, mint a fékezés művészete. Bár a kijelentés túlzó, a játékkal játszva sokszor egyet kellett értenem vele. Hányszor és hányszor futottam túl megállókon vagy tolattam neki eszelős sebességgel egy szerelvénynek, mire ráéreztem, mire is van szükség ahhoz, hogy egy sokszor tíz kocsinál is hosszabb monstrumot megállásra bírjak. Szerencsétlenkedéseim tükrében talán senkinek sem árt kicsit bővebben megismerkedni a vonatokon található fékrendszerekkel.

Az aktiválásukkor a szerelvény teljes hosszán működésbe lépő vonatfékekeknek két típusát különböztetjük meg. A légfékek a levegő nyomását hasznosítják. Amikor a vonatvezető csökkenti a légnyomást a fékcsőben, a fékhenger hozzányomja a fékpofát a kerekekhez és lelassítja azokat. Vákuumféket csak a Flying Scotsmanben találunk. Itt a fékcsőben és a hengerben vákuum keletkezik. A masiniszta szükség esetén levegőt juttat a rendszerbe, vagyis növeli a nyomást. Ennek következtében a fékdugattyú mozgásba lendül és lefékezi a kereket.

A mozdonyfékek csak a mozdonyra hatnak. Ezekből három típust különböztetünk meg. A független fékek általában légfékek és akkor alkalmazhatók hatékonyan, ha nincsenek vagonok a mozdony mögé kapcsolva. Dinamikus fékeket a villany- és a dízelmozdonyokon találunk. Ezek aktiválásukkor a mozgó vonat energiáját vagy visszaalakítják elektromossággá (villanyvonatok) vagy hő formájában elvezetik (dízelmozdonyok) azt a mozdony tetején. A KIHA 31-esen pedig hagyományos motorféket találunk.



A mozdonyok vezetése (alapok)

A mozdonyok elindulása előtt győződjünk meg arról, hogy sík terepen állunk-e. Ha igen, engedjük ki az összes féket, majd a reverser (gőzmozdonyokon



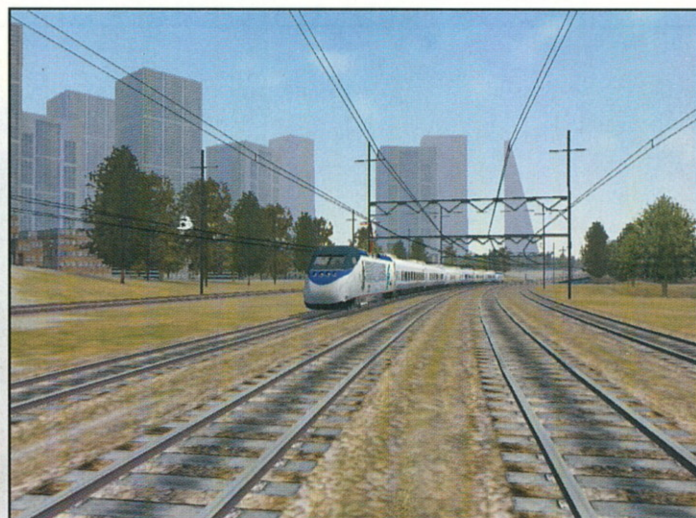
hengerváltó, dízel- és villanymozdonyokon irányváltó a magyar neve) segítségével határozzuk meg, merre szeretnénk menni: előre vagy hátra. Ha a KIHA 31 vezetőfülkéjében ülünk, tegyük sebességbe a mozdonyt majd a regulator (gőzmozdonyoknál, magyar neve lövettyű gőzszelep) vagy a throttle (dízel- és villanymozdonyoknál, magyar neve menetszabályozó kar) elforgatásával hozzuk mozgásba a kerekeket. A lövettyű gőzszelep a hengerekbe jutó gőz mennyiségét, míg a menetszabályozó kar a vontatómotorok teljesítményét szabályozza. Ha a sínek valamilyen okból kifolyólag csúsznak vagy emelkedőn állunk, a fék kiengedését és a "gázadást" egymással párhuzamosan végezzük. A jobb tapadás érdekében ilyenkor használhatunk némi homokot is. Igyekezzünk a lehető legfinomabban elindulni; engedjük, hogy az egymásra torlódott kocsik eltávolodjanak egymástól, ugyanis az utasok kényelme és a szállított áru épsége elsődleges szempont. Ha egy gőzmozdony vezetőfülkéjében állunk, még annyi dolgunk van, hogy bezárjuk a Cylinder cock-ot (gőzfúvó), aztán élvezhetjük az utazást.



Amíg kis vonatunk robog, nézzük át, hogy a fejlesztők jóvoltából milyen segítségre számíthatunk a mozdony vezetése során. Ha a Controls and gauges driving aid ablak nyitva van és bármilyen, a fülkében található eszközre rámutatunk az egérrel, megtudhatjuk, mi a rendeltetésük. A Track monitor bekapcsolásával megtudhatjuk, mi vár ránk az elkövetkező három mérföld során. A Track Monitoron láthatók: az aktuális és várható sebességkorlátozások, a szemaforok helyzete és azok jelzése, a váltók és az állomások elhelyezkedése és még számtalan adat. A HUD aktiválásakor minden nézetben látjuk a mozdony legfontosabb adatait, így az aktuális sebességet és a fékek állapotát is. A Station/siding names bekapcsolásával láthatóvá válik a látómezőnkbe került állomások neve, valamint a vágányok száma is. A Car numbers aktiválásakor megtudhatjuk a vonatok kocsijainak számozását. Ez a funkció különösen tolatáskor jön jól. Ha felhozzuk a Switching driving aid ablakot, az utunkba eső legközelebbi váltó állapotáról kapunk bővebb információt, sőt, innen tudjuk őket átállítani is. A Train operations window akkor nélkülözhetetlen, amikor szeretnénk kocsikat leválasztani a szerelvényről, ugyanis azt csak innen tehetjük meg. A Next station display a következő állomás neve mellett a pontos időt is megmutatja, valamint azt is közli, hogy mikorra kell befutnunk és mikor kell elindulnunk. A sor végére hagytam az Operations notebook bemutatását. Itt találjuk az adott küldetés részletes leírását, a következő menetrendet, a ránk váró feladatok felsorolását és eddigi teljesítményünk értékelését is.

Ideje megállni... A fékezést mindig finoman kezdjük meg. Engedjük, hogy a szerelvény kocsijai egymásra csússzanak. Ha ezen túl vagyunk, finoman növeljük a fékerőt egészen addig, amíg a szerelvény teljesen meg nem áll. Tartsuk észben, hogy a vonat teljes hosszán működő légfékek hatását csak növelni lehet lépésekben, csökkenteni nem. Ha ezt szeretnénk, teljesen fel kell engedni a fékpofákat, ilyenkor viszont fennáll a nyomásvesztés veszélye. A megoldás:





használjuk a dinamikus (vagy a motor-) féket, ameddig csak lehet.



Útvonalak

A Train Simulatorban hat bejárható útvonalon tehetjük próbára képességeinket. A Marias Pass a Sziklás-hegységben található. Ez az átjáró köti össze az Egyesült Államok keleti és nyugati partját. A programban a Whitefish-től Shelby-ig terjedő 245 kilométeres szakasz áll rendelkezésünkre. Vezethető (dízel) mozdonyok: Dash 9, GP38-2.

A Northeast Corridor Washingtont köti össze Philadelphiával. Az útvonalon az amerikai MÁV, az Amtrak teljesít szolgálatot. A 214 kilométeres szakaszt a társaság Acela névre keresztelt expresszvonataival járhatjuk be. A megengedett legnagyobb sebesség itt 200 km/h, vagyis ideális választás a sebesség megszállottjainak. Vezethető (villany) mozdonyok: Acela Expressz, Acela HHp-8.

Az Innsbruck-St. Anton útvonalon 101 kilométer áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy megismerjük az Orient Expresszt vontató Gölsdorf 380-as gőzmozdony erejét. A legendás járat eredetileg Párizsból Bulgáriába tartott, de sok más európai nagyvárosba is eljutott. A program az 1920-as állapotokat szimulálja. Vezethető (gőz)mozdony: Gölsdorf 380.

Az Angliában található Settle-Carlisle útvonalat a '30-as években próbálhatjuk ki. A Londont Skóciával összekötő vasútvonalat 1870 környékén építették. A munka olyan sok emberáldozatot követelt, hogy a kivitelező Midland Railway a munkásokat sújtó egyik tragédia után saját zsebéből fizette a ribblesheadi temető kibővítését. A 116 kilométeres szakaszon választható (gőz)mozdony a Flying Scotsman.

Európa és Észak-Amerika után Ázsiában, pontosabban Japánban is szerencsét próbálhatunk, ráadásul nem is egy, hanem rögtön két útvonalon is. A Tokió és Hakone között húzódó, mindössze 88 km-es szakaszon metró- és mozdonyvezetőként is bizonyíthatjuk rátermettségünket. Vezethető (villany)mozdonyok: 2000 és 7000 LSE Series.

Az utolsó bemutatásra váró útvonal, a Hisatsu két részre osztható. A Yatsushirót Hitoyoshival összekötő szakasz sík terepen, a Kuma folyó mentén fekszik. Ezzel szemben Hitoyoshi és Yoshimatsu között — nem egészen 20 kilométer alatt —

A Train Simulator E3-on bemutatott verziója olyannyira megnyerte a műfaj kedvelőinek tetszését, hogy a rendezvényt követő első hét közepén az anyagot meg is szavazták a Show Legjobb Szimulátorának.



A cikkben is említett — rajongók által készített — kiegészítések már elérhetők az interneten. Ha ellátogatsz a www.train-sim.com címre, új mozdonyokat, kocsikat és küldetéseket tölthetsz le. A hírek szerint a Magyarországon használatos mozdonyok lemodellezése is folyamatban van.

több mint 160 méteres szintkülönbséggel kell megbirkóznunk. Vezethető (dízel)mozdony: KIHA 31.

Grafika

A játék grafikájával kapcsolatban felemásak az érzelmeim. A vonatok gyönyörűek és szerintem a táj kidolgozottságára sem lehet panaszunk. Ezt az összhatást rontják le valamelyest a nagy felbontásban is túlságosan cakkos élek valamint az időnként túlzottan durva textúra váltások. Ugyancsak a grafikus motor hibájának tartom, hogy egy bizonyos tempó elérése után egyszerűen nem érzem a sebességváltozást. Sokan panaszkodnak arra is, hogy nem lehet látni, hogy egy adott pillanatban éppen emelkedőn vagy lejtőn állunk. Igazat kell adnom nekik.

A fenti felsorolásból látszik, hogy a program grafikája nem hibátlan és akkor még nem is beszéltem a legnagyobb hiányosságról, ami engem a legérzékenyebben érintett. A játékból teljesen kihagyták az embereket. A vonatok üresen zakatolnak, a külső nézetekből jól látszik, hogy a vezetőfülkében senki sem áll, a pályaudvarok és az utak — néhány gépkocsitól eltekintve — teljesen néptelenek. Idővel persze megszokja az ember a dolgot, de eléggé kiábrándító, amikor a reggeli tokiói csúcsforgalomban kihalt állomásokon kell végigszáguldanom. Remélem ezt a problémát a folytatásban mindenféleképpen orvosolják.

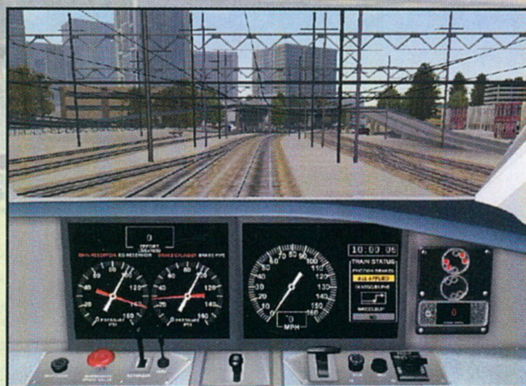
Hangok

A játék fejlesztői különösen nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a programban szereplő mozdonyok hangjának visszaadása a lehető leghitelesebbre sikerüljön. Mivel a Train Simulatorban — érthető módon — nincs zene, a hangmérnökök minden tudásukat a hangeffektek szolgálatába állíthatták. Tökéletes munkát végeztek. Az egyes mozdonyok hangja annyira jellegzetes lett, hogy kis idő után csukott szemmel is felismerjük őket. Különösen a gőzmozdonyok zakatolása hátborzongatóan élethű. Emellett a hangok a kameraállásoknak és a szerelvény helyzetének megfelelően dinamikusan változnak. Csillagos ötös!

Kezelhetőség

A mozdonyok kezelhetősége hagy némi kívánnivalót maga után. Az acélóriásokat irányíthatjuk egérrel és/vagy billentyűzetről is, de mindkét esetben komoly kompromisszumok megkötésére kényszerülünk. Az egérrel való irányítás pontatlan, viszont gyors; a billentyűzet pontosabb, ráadásul egyszerre több eszközt is kezelhetünk vele, viszont lassú. Én az utóbbit használom, de nem vagyok vele túlzottan elégedett.





Játékélmény

Furcsa játék a Train Simulator. Biztos vagyok abban, hogy ha nem én tesztelném, nem érteném, mi izgalmasat találhat akárki is ebben a programban. Nem tudnám elképzelni, mi venne rá bárkit is arra, hogy nyolcvan percen keresztül csorogjon olykor mindössze 20 km/h-s sebességgel azért, hogy aztán az adott küldetés végén mindössze egy "Activity complete" feliratot kapjon cserébe.

Aztán feltelepítettem a programot és a rabjává váltam. Ezt az adott pontszámok talán nem tükrözik, de a hiányosságok mellett sajnos nem tudtam szó nélkül elmenni.

Engem mindig nagyon érdekel, hogy mi az, ami leülteti az egyszeri játékost egy adott program elé. A mostanában igazán sikeres játékok kis túlzással vagy feszültség levezetésre (Q3A, CS, NOLF) vagy a mindannyiunkban létező kis isten felszínre hozására (B&W, Sims vagy bármelyik RTS) szolgálnak. A Train Simulatorral szerencsét próbálókat azonban más motiválja. Őket sokkal inkább a vonatok — már-már rajongássá fajuló — szeretete vagy az a vágy ülteti le a monitor elé, hogy megismerjék a mozdonyvezetők semmihez sem hasonlítható életét. Én a második csoportba tartoztam és most megállapíthatom: gyönyörű foglalkozás az övék. Persze könnyen beszélek, másodpercek alatt Észak-Amerikából Japánba, onnan meg Angliába juthatok, míg lehet, hogy valaki az egész életét a Budapestet Nyíregyházával összekötő vonalon tölti el. Nekem szerencsém van. Ha úgy tartja kedvem, belevágok a legbonyolultabb rendezési küldetésbe a whitefish-i pályaudvaron. Ha egy kis rohanásra vágyom, megpróbálom a lehető legkevesebb késéssel teljesíteni a reggeli tokiói küldetést. Ha pedig jól szeretném érezni magam, beülök a Flying Scotsman vagy a Gölsdorf Series 380 vezetőfülkéjébe, gőzt adok és kihajolok az "ablakon". Egy csapásra úgy érzem magam, mint a vasutazás hőskorának masinisztái. Hirtelen kinő a hajam és ahogy a menetszél belekap, azok a kérdések, amelyek a mindennapokat annyira meg tudják keseríteni, hirtelen megszűnnek gyötörni. Mintha a szél fújta volna el őket. És én még nem is vagyok vonatőrült...

A cikk megírásában segítségemre volt Zsömbölyi Ákos, akinek ezúton szeretném megköszönni a közreműködését.

Bazska



Microsoft Train Simulator

Microsoft / Kuju Entertainment
PII 450 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.microsoft.com/games/trainsim

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	8

✓ - utánozhatatlan hangulat
- gyönyörű tájak
- várható kiegészítések

✗ - grafikai hiányosságok
- emberek teljes hiánya
- egérrel kezelhetetlen
- többjátékos üzemmód?

84

HALF-LIFE Blue Shift

A mundér kötelez

Nincs új év Half-Life nélkül — akár ez is lehetne ezen ismertető mottója. 1999 elején a Valve fejlesztése derült égből villámcsapásként robbant be a köztudatba, és alapjaiban rengette meg az FPS világot. A továbbfejlesztett Quake 2 engine-nek köszönhetően a látvány szemet kápráztatóra sikerült, a karakterek szája mozgott beszéd közben, és valahogy minden pont a helyén volt. Mégsem ez volt az, ami az év játékává avanzsálta a Half-Life-ot — ami igazán egyedivé tette, az a páratlan játékmenet, és az izgalmas, fordulatokkal teli történetvezetés volt.

A Quake-ek és Doomok által uralt FPS piac nem tudott ringbe szállni a HL ezen tulajdonságaival; ennek köszönhetően sokan a mai napig a létező legjobb First Person Shooternek tartják, és bizony nem is alaptalanul.

A Sierra igyekezett meglovagolni a HL sikerét, és a következő évben kirukkoltak egy hivatalos kiegészítővel, melyben újra visszatérhettünk a hírhedt Black Mesaba, ám ezúttal az ellenség oldalán, egy katona bőrébe bújva. Az Opposing Force méltó folytatása lett elődjének: új fegyverek, új szörnyek jelentek meg — a történet megőrizte fordulatos, már-már thrillerbe hajló mivoltát, és a játékmenet mit sem vesztett izgalmából. Szintén nem megvetendő tény, hogy a kiegészítő kellőképpen hosszúra sikerült: majdnem fele olyan hosszú lett, mint az eredeti Half-Life — jóllehet, mindezt már nem a Valve, hanem egy Gearbox Software nevezetű kis fejlesztőcsapat követte el.

Aztán ahogy telt-múlt az idő, lassan hírek kezdtek terjengeni: jön az új HL kiegészítő, és készül a Dreamcastos verzió is, hogy a konzolosok se unatkozzanak.

Aztán az E3 után egyik pillanatról a másikra beesett a szerkesztőségbe a Blue Shift, és én lelkesen vetettem bele magam a tesztelésbe.

Annyit már most előrebocsáthatok, hogy ért egy pár meglepetés, de ezek mibenlétéről majd kicsit később.





Azok kedvéért, akik valamilyen kisebb csoda folytán még nem találkoztak a Half-Life-fal, pár szóban felvázolnám az eseményeket: a Black Mesa egy titkos kormányzati kutató központ, ahol top secret kísérleteket folytatnak. Egy baljós reggel azonban minden rosszul sül el, és feltárul egy dimenziók közti átjáró — a kutató központot elözönlik a legkülönbözőbb szörnyetegek, és a túlélőknek még a kormány által kirendelt takarítóbrigáddal is meg kell küzdeniük, ha életben akarnak maradni.

Az eredeti Half-Life-ban Gordon Freemant alakíthattuk, aki maga volt a baj okozója (bár ez a kérdés a mai napig sem tisztázott☺), míg az Opposing Force-ban a ellenség vonalai mögé nyerhettünk betekintést.

A Blue Shiftben megint új szemszögből élhetjük át az eseményeket: ezúttal a Black Mesa biztonsági embereként csöppenünk az események sodrásába.

És hogy hogyan sikerült? Háát... elég vegyes érzelmeim vannak a progival kapcsolatban.

Először is — és ez a legszembetűnőbb — baromi rövid, még kiegészítőnek is. Egy gyakorlatlan játékos is kényelmesen végignyomhatja egy nap alatt (bőven!), a profiknak pedig maximum 6 óra is elég. Ez azért eléggé kiszúrás, főleg, hogy multiplayer aspektusa sincs a játéknak (én nem is tudom, de úgy tűnik, a tengerentúlon nem nagyon lehet megetetni a játékosokat ilyesmivel, az észak-amerikai kiadásban ugyanis Opposing Force-szal megspékelve osztogatják a játékot). Cserébe van nekünk feljavított grafikánk, valamint a CD-n megtalálható egy javító csomag, amely lecseréli fegyvereinket (a Glockot Berettára, meg ilyenek).



▲ *Most repül a kismadááár...!*



A játékmenet sajnos nem sikerült olyan hangulatosra, mint az előző részekben, az azokban megszokott adrenalin növelő thriller elemek többnyire elmaradtak. B. Calhun személyre szabott története azonban rövidsége ellenére meglepően fordulatos, és van benne néhány klasszikus csavar — főleg azok a jelenetek tetszettek, amikor a történet előző részeiből már ismert szereplőikkel találkozunk (Freeman-nel és a kék öltönyös fickóval).

A játék legnagyobb előnye, hogy a Half-Life nélkül is fut — az Opposing Force-nál ez pont ellenkezőleg volt. Az eredeti atmoszférát igyekszik támogatni az is, hogy a lépések, kapcsolók, szörnyek, stb. hangját nem változtatták meg — hogy ez jó e, vagy sem, azt mindenki döntse el maga.

Elég nehéz helyzetben vagyok, hiszen nem könnyű így értékelni ezt a kiegészítőt. Megadom neki a 90%-ot, mert végig jól szórakoztatott, de az igazi értékét sokkal inkább jellemzik a különböző szempontok mellett található számok. Kicsit ugyanis keveske ez a program, még egy kiegészítőhöz képest is, és ez mindenképpen rányomná a bélyegét az objektív értékelésre...

Azért az egyszerűség kedvéért álljon itt némi segédlet a Blue Shift végigjátszásához, bár azt hiszem, a megszállott Half-Life játékosok e nélkül is elboldogulnak majd, ha megveszik. Márpedig ők úgyis megveszik, függetlenül attól, hogy milyenre sikerült.

Ahogy én is.

Meg te is.

VargaB.

www.sierrastudios.com

Sierra / Gearbox Software
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, OpenGL

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

✓ - Half-Life atmoszféra
- fordulatos történet

✗ - pofátlanul rövid
- se új fegyverek, se új szörnyek
- a grafika idejétmúlt, még feljavítva is

90



Black Mesa. Nem is csodálom, hogy nem hallottál még róla. A drágalátos kormány ugyanolyan titokban tüntette el, mint ahogy felépítette. Hogy én akkor honnan tudok róla? Talán már említettem neked egyszer, hogy régebben biztonsági őrként dolgoztam. Nem is annyira régen. Miért rombolták le? Történt ott egy kis... khm... incidens, hehehe... a „Lambda incidens" — ahogy ők nevezték. Na várj, kezdem az elején...

Ez is ugyanolyan szürke, átlagos napnak indult, mint a többi...

A szokott időben szálltam be a Black Mesa kutatóközpont belső személyszállító rendszerének kocsijába, hogy munkába induljak. A szokásos reggeli emberforgatag fogadott: tudósok mászkáltak fel-alá, mintha épp valami fontos dolguk lenne (azt gondolják magukról, hogy a magunkfajták felett állnak — nem szívlelem őket!), a biztonságiak pedig jól megszokott napi teendőiket végzik — őrt állnak a posztjukon vagy éppen a kantinban videojátékoznak, hehe...

A biztonsági szolgálat számára fenntartott bejáratnál némi probléma adódott: az ajtó nem akart kinyílni. Az egyik kolléga segített belülről — rövid szenvedés után sikerült is kinyitnia, majd közölte, hogy ne nagyon csodálkozzak: úgy tűnik, a mai napon a technika ördöge igencsak rakoncátlan kedvében van; a számítógépes rendszerünk folyamatosan vacakol, semmi sem működik normálisan...

Az ügyeletes sem tűnt sokkal bizakodóbbnak és az információs pultnál balhézó prof (de rühellem őket!) jelenléte is azt mutatta, hogy valami tényleg nincs rendben — aggódni azért nem aggódtam, elvégre ez maradjon csak a technikusok gondja...

Lesiettem balkéz felé az öltözőbe, és a szekrényemből elővettem a sisakom meg a mellényem — egy magára valamit is adó biztonsági ember ezek nélkül nem állhat szolgálatba. Már csak egy valami hiányzott: a szolgálati stukkerem — lesiettem hát az ügyeletestől jobbra található lifttel a lövöldébe, ahol a pultnál megkaptam Glock 9mm pisztolyom. Benéztem a lőtérre is, de nem gyakorlás céljából (jó vagyok én anélkül is, hehe), hanem hogy összeszedjek néhány tár lőszert a stukkerbe — a fejesek azt hiszik, az ember baromi nagy legény tizenhét golyóval, de ha egyszer tényleg történne valami, akkor kitörölhetnénk azzal az egy tárral...

Az ügyeletre visszaérve már mai első feladatommal fogadtak: valami zűr van a G szektorban, és néhány tudóst le kéne kísérni — gondolhatod, mennyire odavoltam.

Kiléptem hát az ajtón, fel a lépcsőn, és a kolléga átengedett az üveges ajtón. Végigmentem a folyosón, ahol a mai szerencsétlenség-sorozat újabb „áldozatának" lehettem tanúja: egy panel elromlott az egyik vezérlő egységben, és egy technikus javában bütykölte. A G szektor felé vivő szállító megállójában egy öreg prof ingerülten közölte, hogy ráérek, a rendszerhibák miatt ugyanis nem igazán akar járni. Sebaj, gondoltam, és lemásztam a megálló végében található szervizlétrán, majd bementem a szemközti ajtón. A következő ajtót egy hordó torlaszolta el. Magamban átkoztam a személyzetet, miközben játszi könnyedséggel eltaszigáltam az útból. Odabent vak sötétség fogadott, de szerencsére volt nálam zseblámpa, így ez sem jelentett akadályt. Felértem az átjáró hídhoz, megvártam, amíg elmegy a szállító (valami kék öltönyös, aktatáskás ürge volt benne — biztos tárgyalni jött, vagy mit tudom én), és a gombbal leeresztettem a hidat. A túloldalon már várt a két tudós — jól le is szúrtak, amiért nem siettem jobban; anyátokat — gondoltam magamban.

Elindítottam a liftet lefelé, ám hirtelen vészjelzés hangzott fel, a világítás is elszállt, csak az a vörös fény maradt, amit a biztonsági áramkör generál, és amitől olyan érzése támad az embernek, mintha a pokolban lenne. Statikus robbanás, kiáltások, jajveszékelés, és a rendszer vészjelei hallatszottak — ahogy kinéztem a lift ablakán, láttam, ahogy az egyik kollégám veszettül lődöz valamire, de aztán egy elszabadult szállítógép elütötte. A falakon kirobbantak az ablakok, és ahogy odakaptam a fejem valami, mintha valami furcsa, nem e világi lényt láttam volna a szemem sarkából.

Mielőtt bármit csinálhattam volna, a lift zuhanni kezdett — aztán minden elsötétült előttem...

DUTY CALLS

Amint magamhoz tértem, és kinyitottam a szemem, megláttam, ahogy egy halott kollegám fölött valami furcsa, kutyára emlékeztető lény szimatolt, majd elszaladt. Elindultam a holttest felé, és felkaptam az utamban heverő feszítővasat — ezekkel a kis dögökkel ezzel is elbánok, a golyó meg még később jól jöhet — gondoltam. Lecsaptam az összes lényt, majd szétvertem minden ládát, amit csak találtam: szerencsém is lett, mert jó néhány tárat sikerült összeszedni a pisztolyomba, és egy konzolt is találtam, kis vörös kereszttel, ami képes helyreállítani fizikai állapotom. A kivezető ajtót sajnos lezárta a biztonsági rendszer: megkerestem hát a falon található biztosítékdobozt, és ráhúztam a piszkavassal.

Az áram el is szállt, csak a vészfény, illetve lámpám segítségével tudtam tájékozódni. Leszaladtam az ajtóhoz, és kimentem rajta. Egy terembe jutottam, ahol az egész földet kiömlött sav borította, és valami fura, pöfeteg gombára emlékeztető lények ugrottak nekem. Elintéztem őket: igyekeztem óvatosan mozogni, mert ha ők vesznek észre hamarabb, rögtön rám ugranak — ezt hamar kitapasztaltam.

Ezután átugráltam a sav fölött, asztalról asztalra, jól kiszámítva az ugrásokat. Balra találtam egy ajtót — ahogy benyitottam, egy újabb dög rontott rám, de aztán le is feküdt. Én viszont megint csak szétvertem a ládákat, hogy némi plusz felszerelésre tegyek szert — el is határoztam, hogy ezentúl mindig így teszek majd.

Felmásztam a szobában lévő létrán, és fent egy tudósba botlottam. Először örült, hogy lát, aztán nekem esett, hogy ez csak az ő búvóhelye, és én inkább menjek le a csatornába — rühellem ezeket a nagyokosokat...

A csatorna felé vezető rácsos ajtó azonban zárva volt, így hát fentről az ajtó mögötti vegyi anyaggal teli hordóba lőttem párat, ami annak rendje szerint fel is robbant, kiszakítva az ajtót a tokjából. Az ajtón túl egy liftbe szálltam, ami átemelt a szemközti hídra. Ott is volt a kutyaszerű lényekből, de ezúttal már valami mással is találkoztam — olyan szörnyek támadtak meg, amelyek elektromos nyalábot lövellve sebzenek: igyekeztem a megfelelő pillanatban odébb lépni a lövéseik elől, és pár jól elhelyezett golyóval leterítettem őket. Bementem az északi csatorna felőli kis ajtón, ahol a lezárt kapuk kapcsolói voltak. Mivel az északi kapcsoló zárlatos volt, kinyitottam a délit. Ahogy előrefelé haladtam, még összefutottam pár szörnyecskével, de azok is feküdtek hamar...

Egy hídra jutottam, ahol a szemközti falon — elérhetetlennek tűnő távolságban — egy létra volt. A balra található karokkal szabályozva a felvonókat egy lépcsőt rögtönöztem: a kapcsolótábla tetejéről átugrottam az egyik liftre, onnan a nagy ládák tetejére, a ládákról a másik liftre, és végül onnan a létrára. Tovább mentem.

A sarkon túl újabb elektromos küklopszokba botlottam, amik szokásukhoz híven a semmiből kerültek elő. Golyót nekik!

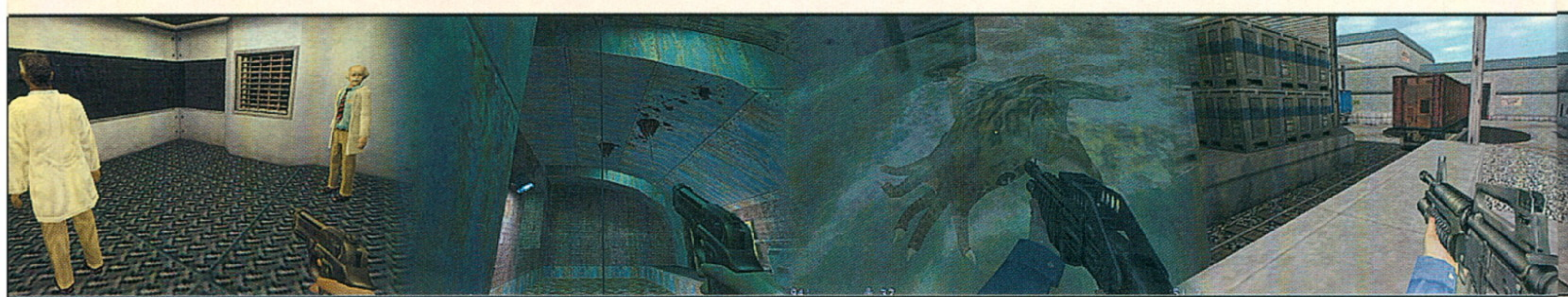
A sarokban a vastag csövek közt találtam egy lefelé vezető létrát, és folytattam az utam.

A fő csatornarendszerbe jutottam, egy elágazáshoz. A jobbra lévő ajtó mögött felmásztam a létrán, és elzártam az ott található gőzcsapot, majd lemásztam a kicsit odébb található létrán, és az ott lévő csapot is elzártam — így már nem jelentett számomra veszélyt a csövekből kicsapó gőz. A lenti csap mellett továbbhaladva egy tudós holttestébe botlottam. Egy sörétes puska hevert mellette — fogalmam sincs, hogyan juthatott hozzá, de csak áldani tudtam a sorsot, hogy az ő halálával a puska az én kezembe került. Felpillantottam, hogy egy rövidke fohászt eresszek meg az ég felé, és láss csodát: az égbolt valóban ott ragyogott felettem, egy aknanyíláson túl — igaz, a nyílás kétszáz méterrel felettem volt, és az itt lévő egyetlen létra elérhetetlen volt számomra, tudtam: ott van az a hely, ahol ki tudok jutni ebből a pokolból...

Visszamásztam a létrán, és továbbmentem arra, ahol nemrég még a gőz csapkodott olyan hevesen. Egy konzolt találtam a falon, és gyorsan helyreállítottam némileg megcsappant egészségi állapotomat, majd próbaképpen megnyomtam a nagy kapcsolót az ablaknál. A túloldalon leereszkedett a lift, és vele pár szörny is, ezeket a stukkerommal már messziről lekaptam.

Visszaindultam a fő csatornarendszerben található elágazáshoz, és ezúttal a másik irányba mentem; fel a létrán, és végig az úton, mígnem különös látványba botlottam. Gusztustalan, húsos lények lógtak a mennyezetről, és valami kötélszerű lógott ki belőlük. Mivel ez semmi jót nem ígért, beléjük eresztettem egyet-egyet, de láttam, hogy már kezdik is újranöveszteni kötélszerű csápjaikat. Gyorsan vettem egy nagy levegőt, és fejest ugrottam a csatornába. A víz alatt az egyik falon ráccsal lezárt nyílások voltak, de a legutolsó rács kitört — itt beúsztam, és megnyitottam a falon található csapot. A helység kezdett feltöltődni szennyvízzel, és a megemelkedett vízszintnek köszönhetően kijutottam a szoba peremére — persze mindvégig vigyázva, hogy azoknak a gusztustalan csápoknak a közelébe se kerüljek. Átmentem a következő helyiségbe, és letaroltam az ott rám rontó elektromos szörnyeket. Ahogy elindultam a kivezető hídon, egy ugyanilyen dög materializálódott előttem, de a híd leszakadt előtte, és lezuhant. Nem tudom, hogyan csinálta a rohadék, de abban a szent minutumban a hátam mögött jelent meg újra, és minden reflexemre szükség volt, hogy egészségkárosodás nélkül kilyuggassam...

Mivel a híd leszakadt, leugrottam a vele párhuzamosan futó csőre, és azon mentem tovább. Ledurrantottam a plafonon lógó dögöt, majd szaladtam át a csövek között — ám ekkor szörnyű látvány fogadott. Velem szemben két eltorzult tudós marcangolt egy biztonsági őrt, aki végül a mélybe zuhant; isten nyugosztalja. Úgy tűnt, a kis pöfetegszörnyek képesek átvenni az uralmat az emberek teste felett...



Ezeket a zombiszerű lényeket is megszabadítottam az e világi léttől, majd ahogy tovább haladtam, egy újabb, eddig ismeretlen lénybe botlottam: olyan volt, akár egy krokodil és egy polip ötvözete, ráadásul savat köpködött rám — de nem sokáig.

Leugrottam utána a vízbe, és óvatosan haladtam előre, de egyszer csak szörnyek egész tömege vetette rám magam. Keményen megizzasztottak, de sikerült mindet elpusztítanom. Átmentem a falból nyíló kis átjárón, és lelőttem egy újabb savköpőt, még mielőtt észrevett volna. Egy liftnél találtam magam, de ahhoz, hogy használni is tudjam, előbb fel kellet kapcsolnom az áramot a folyosó túlvégén.

Beszálltam a liftbe, és elindultam felfelé.

Végigszaladtam a folyosón, és oda jutottam, ahol nemrég már lelőttem pár szörnyet a szemben lévő ablakból. Odalent a csatorna nagy sodrással csobogott, és tudtam, hogy a lent lévő nagy szűrőkerekeken nem juthatok át — hacsak...

Egy nagy tábla fennen hirdette, hogy a csatornába semmilyen gyúlékony vagy robbanásveszélyes anyagot ne dobjunk. Nosza, belöktem a fehér ládát az explosive felirattal, ami rendesen haza is vágta a lapátkerekeket. Leugrottam, és elúsztam a szűrő törött lapátjai között.

Felmásztam a létrán, és egy pillanatra az ütő megállt bennem: odafentről valamiféle emberek kollégáim holttesteit dobálták lefelé szorgalmasan, miközben fennhangon panaszkodtak, hogy mindig rájuk marad a piszkos munka... Nem is időztem tovább, elindultam a folyosó irányába...

CAPTIVE FREIGHT

A folyosó végén egy létra állt hívogatóan, aminek segítségével végre kijutottam a szabadba. Odafent tőlem balra egy katonai teherautó, jobbra pedig egy nagy kapu fogadott. Úgy gondoltam, a teherautó belsejének tartalma mindenképpen érdekes lehet, ezért azt pécéztem ki elsődleges célpontomnak — ehhez azonban előbb le kellett rendeznem azt a két mozgásérzékelős golyószórót, amik a járművet őrizték. A sziklafalakat fedezéknek használva ezt az akadályt is sikeresen vettem. A teherautó tartalma kárpótolt igyekezetemért: rengeteg felettébb hasznos dolgot szedtem össze (tárak, gránátok, távirányítós bombák). A nagy kaput egyszerűen ki lehetett nyitni a kapcsolója segítségével, odabent azonban megint csak hullákra leltem: egy Black Mesa tulajdonában lévő dzsip két utasára. Úgy tűnt, menekülés közben érte őket utol a vég. A földön találtam egy .357 Magnum forgótáras pisztolyt, melynek már tekintélyt parancsoló külseje is meggyőzött arról, hogy szerény, de annál hatásosabb tűzerőt képes biztosítani. Továbbmentem a folyosón, és a túlsó végén három katonát láttam meg. Fogalmam sincs, hogyan kerültek ide, de szaladtam, hogy keblemre öleljem őket... vesztemre.

Golyózápor, és némi gránáthajigálás fogadott, majd bezárták az orrom előtt a kijáratot. Szerencsémre a dzsip mellett találtam egy kis fülkét, amelynek ajtajáról leverve a lakatot egy újabb lejárathoz jutottam.

Megint csatorna!?

Az út odalent elég egyszerű volt: végig egyenesen, és minden elém kerülő szörnyet agyonlőni. Mindössze két zárt ajtó akadt az utamba, de ezeket is könnyen kinyitottam a mellettük lévő kapcsolóval, bár az egyiknél óvatosan kellett eljárnom, ugyanis a falak teljesen fel voltak forrósodva a túlnyomástól...

A folyosók végén egy liftet találtam, de valamiféle hatodik érzék sugallatára azért beleeresztettem párat az itt lévő gyúlékony anyagokkal teli hordókba — a megérzésem nem csalt, néhány pöfeteg dög repült a levegőbe. Beüzemeltem a liftet, és felfelé vettem az irányt.

Odafent megint csak nyíl egyenesen kellett haladnom, végig a folyosón, lekaszálva minden szörnyet, de ezúttal néhány sérült elektromos vezetékre is vigyáznom kellett. A folyosó végén az egyik szörnynek szerencsétlenségemre sikerült berobbantania a plafont, így elzárva előlem a továbbjutást. Egy ládát kellett a leszakadt szellőzőnyílás elé tolnom, hogy legalább oda be tudjak mászni.

Sűrű sötétség fogadott, de a zseblámpám megint jó szolgálatot tett. Még így is csak lépésben tudtam haladni, hogy még időben észrevegyem a kis tetveket, amik egyfolytában az arcomba akartak ugrani. Nagy nehezen azért elvergődtem a szellőző végéig.

Amikor végre kijutottam belőle, nagy fegyverropogásra lettem figyelmes. Két terepruhás katona egy kis helyiség ablakát sorozta, de amint észrevettek, inkább engem próbáltak kilőni — amit persze nem hagytam, és kénytelen-kelletlen végeztem velük. A kis szobában egy Harold nevezetű ürgét találtam, aki már igencsak a végét járta — annyit azért még elárult nekem (amit már jómagam is gyanítottam), hogy a kormány a Black Mesara küldte a „takarítóbrigádot". Ők azok, akik eltüntetik a tanúkat. A helyzet egy cseppet sem tűnt rózsásnak...

Harold azt is a lelkemre kötötte, hogy keressek meg egy Rosenberg nevezetű manust, aki az itten kutatások feje, és talán úrrá tud lenni ezen az elszabadult poklon.

Továbbindultam az egyetlen ajtó felé, ahol némi ellenállásba ütköztem, de ezen a problémán az előbb elintézett katonáktól zsákmányolt MP5 Navy gépfegyver segítségével könnyedén túlléptem. Egy lépcsőházba jutottam, ahol a katonák hangja már előre figyelmeztetett jelenlétükre. Óvatosan lopóztam fel a lépcsőn, majd hidegre tettem őket. A lépcsőházból három ajtó nyílt, de csak a tárolóba vezető volt nyitva. Erre mentem hát, ám a tárolót elhagyva egy kisebb csapat katonába botlottam, akiket csak komoly tűzharc árán tudtam kivonni a forgalomból. Miután mindegyikőjük fegyverzetét felszedegettem a földről, észrevettem, hogy a fal mellett lévő szemetes és autógumi halom segítségével el tudnám érni az első emeleti ablakot. Ehhez azonban előbb még haza kellett vágnom azt a fegyverest, aki az ablakból tüzet nyitott rám. Ezen a szinten végighaladva egy nagy hangárba jutottam, ahol újra csak komoly tűzpárbajba keveredtem a katonákkal. Szerencsére a bal oldali kis szobában található dobozokban jó néhány elsősegély csomag rejtőzött. Az egyik vagonban egy professzort találtam, aki hajlandó volt velem tartani.

Ahogy elindultam volna a hangárból kivezető ajtón, újabb két katona állta utamat. Miután végeztem velük, és kiértünk a szűk folyosóról, egy kisebbfajta pályaudvarra jutottunk — az előbbi tudóshoz hasonlóan itt is találtam egy vagonba zárt profot, de a kiszabadításához előbb el kellett távolítani az ajtó előtt lévő nagy kábeltekercseket. A megoldás igen egyszerű volt: kilőttem a tekercseket kitámasztó ékeket, így azok elgurultak az útból. Már épp kereket akartunk oldani, amikor az eddigieknél még nagyobb számú osztag rontott be az állomás sarkában lévő nagy kapun. Nem volt egyszerű dolog hidegre tenni őket, de még ezzel is sikerül megbirkózni...

A katonák által kinyitott kapu felé vettem az irányt, és keresztülszaladtam a nagy folyosón. A folyosó végén pár újabb katonába botlottam, de nem igazán mertem nekik rontani, ugyanis a folyosó végén túl egy bazi nagy tank leste, hogy kidugom e az orromat. Nem dugtam — inkább megpróbáltam bentről leszedni az embereket. A placc bejáratánál lévő teherautóból szereztem meg az aknavetőmet.

Miután a katonák már feküdtek, ideje volt a tankkal is leszámolni. Egyfolytában mozgásban voltam, mert a nagy harci jármű igen lassan forgatta a csövét, így néhány pillanat alatt szétzúztam a gépfegyveremmel. Valamiféle raktárba botolhattam, ugyanis majd minden fegyverem lőszeréből elegendőt tudtam itt összeszedni, sőt, még egy aknavetőt is találtam. Balra volt egy ajtó, jobb ötletem nem lévén arra indultam tovább.

Majdnem ott is maradtam, mert az utolsó ajtó mögött egy mozgásérzékelős golyószóró fogadott, de lélekjelenlétemnek köszönhetően ezt is megúsztam. Most azonban megint elakadtam. Az egyetlen kijáratot egy vagon torlaszolta el, aminek néhány doboz, és négy gázpalack volt a rakománya. A megoldás persze kézenfekvő volt: miután a dobozokat szépen eltávolítottam az útból, egy gránát segítségével berobbantottam a palackokat, amik lyukat ütöttek a kapun. Odaát pár katona fogadott, de őket hamar letudtam.

Egy újabb vonatállomás szerűségre jutottam. Balra egy kis helységben a kapcsolót megnyomva sikerült kinyitnom egy lezárt vagongarázst. A kar segítségével beállítottam a síntárcsát, hogy megfelelően összekösse a sínpárt, majd a vagon elejéhez menve bemásztam a vezetőfülkébe, és kihajtattam a vagont. Már meg sem lepődtem, hogy egy tudóst találtam benne...

Méghozzá Rosenberget személyesen! Tőle tudtam meg, hogy mi is történt itt ma pontosan. Egy titkos projecten dolgoztak, de valami nem úgy sikerült, ahogy tervezték, és megnyitottak egy dimenziókaput, vagy mit, amin keresztül átözönlöttek a szörnyek a Black Mesaba (mondtam már, hogy rühellem ezeket a tudósokat?). Az a Freeman nevű fickó, akit reggel is láttam a szállítókocsin, úgy döntött, hogy felveszi velük a harcot — egészségére...

Nekem most sokkal fontosabb volt, hogy Rosenberget visszajuttassam a laborba, hogy véget vessen ennek az egész őrületnek. Kár, hogy közben a katonák kívülről ránk zárták a vagont.

Rosenbergnek támadt az az ötlete, hogy bakot tart, én meg kimászok a vagon tetejére a szellőzőnyíláson keresztül. Így is tettünk, majd fentről leszedtem a fegyvereseket.

Mivel visszafelé már nem tudtunk menni, szóltam a profnak, hogy kövessen, és elindultunk a berobbantott kapuval szemközti ajtón át. Ugyanabba a házba jutottunk vissza, ahonnan erre keveredtem, csak ezúttal a harmadik emeletére. Leszedtem az utamba kerülő katonákat, miközben Rosenberg hűséges kiskutyaként követett. Ugyanoda kellett visszajutnunk, ahol Harolddal találkoztam nemrég, így hát az emelet végén leszaladtunk a lépcsőn a legalsó bejáróig. Rosenbergnek szerencsére nem kellett Harold hulláját meglátnia, ugyanis a laborba vivő régi, lezárt lift aknája valamivel előrébb volt, egy falemezekkel lezárt fal mögött. Beszálltunk a liftbe, és elindultunk lefelé...

Amikor leértünk, előrementem felderíteni a terepet. Semmi gyanúsat nem találtam, így szóltam a profnak, hogy nyissa ki a tenyérazonosítóval működő ajtót. Szerencsére a rendszer még nem mondta be az unalmast, így követtem Rosenberget a laborba.

Odabent egy tudóst találtunk, aki lelkesen újságolta Rosenbergnek, hogy néhányan nekiálltak újra üzembe helyezni a teleportert, aminek a segítségével kijuthatnánk a Black Mesaból. Miután a prof ellenőrizte a rendszert, kisebb fajta előadásba kezdett, melyből csak annyit sikerült megértenem, hogy a teleportálóhoz szükséges energiát az idegenek bolygóján lévő forrásból nyerik — balszerencsénkre ez az energiaforrás éppen üzemen kívül volt. Annyi kakaó azért még maradt a szerkentyűben, hogy



egyvalakit eljutasson a rémek bolygójára, aki megpróbálja beüzemelni a forrást — természetesen a prof engem spécézett ki erre a feladatra, így miután megnyitotta a Kaput, kénytelen-kelletlen elindultam életem legfurcsább utazására...

FOCAL POINT

Semmi különöset nem éreztem... Zöld villogás vakított el, de amúgy semmi — egyszer csak ott voltam.

Azokból a kutyaszerű lényekből rögtön nekem is esett egy pár, de leszedtem őket. A bolygó növényzete elég sivár volt: egy világító virág, és egy póklábra emlékeztető faféle, amely nem átallott rám sózni, ha a közelébe mentem. A másik érdekesség a bolygó gravitációja, mely a földinél lényegesen kisebb volt, így olyan helyekre is fel tudtam ugrálni, amire otthoni körülményeink között nem. Így jutottam fel a megérkezésem helyén lévő kőhídra is, amelyen végigszaladva bejutottam a bolygót keresztül-kasul átszelő barlangrendszerbe. Tisztára, mint egy kisebb fajta labirintus — bár ez azért túlzás, hiszen eltévedni nem lehetett, így hát csak mentem az orrom után.

Sokszor ütköztem szörnyekbe is, de igyekeztem minél gyorsabban helyrerakni őket. Utánpótlást a Black Mesa kutatóinak hullái mellett talált felszerelésekből szereztem, ha pedig nagyon legyengültem, beleálltam valamelyik kékesen ragyogó kis tavacskába, ami helyreállította az egészségi állapotom.

Szinte nem is lehetett elakadni, hiszen ha valami magasabb helyre kellett feljutnom, mindig volt a közelben egy ilyen nyershús szerű dombocska, amit dobbantóként használva kilőttem, mint egy rakéta.

Néhol átugorhatatlannak tűnő távolságokat kellett áthidalnom, de az alacsony gravitációnak köszönhetően könnyedén átugráltam a lebegő sziklákon — egyszer pedig valami nagy, rájára emlékeztető repülő lény segített a továbbjutásban azzal, hogy villámszerű lövésével kidöntött egy nagy fát, amin keresztül eljutottam egy lejáratig.

Rövid kóválygás után végül eljutottam az energiaforrásig.

Néhány kutató hullája hevert itt is, meg egy pár elsősegélydoboz, és maga a szerkezet. Még jól emlékeztem a prof szavaira: először kapcsoljam be a generátort, majd miután felnyílt a kezelőpult dobozának teteje, mindkét potmétert csavarjam fel addig, amíg a kijelzőjük zöldre nem vált — így is tettem.

Abban a szent minutumban egy halom lény tűnt elő a semmiből. Felpattantam és tűz alá véve őket behátráltam a barlangba, de itt is volt már egy dög. Sorozni kezdtem, mire felrobbant, és ráomlasztotta a sziklamennyezetet az itt lévő készülékekre. Miután végeztem az utánam berontó lényekkel, óvatosan kilestem a barlang száján. Két lufit láttam lebegni a levegőben, akik komótosan tüzet nyitottak rám. A forgótáras stukkerrel kellő pontossággal célozva két golyó fejenként elég is volt. Most már csak a balra lévő nagy szörnyeteget kellett elintézni, aki valami idegen fegyvert használt ellenem, ami apró darazsakhoz hasonlatos lövedékekkel okozott elég nagy sebzést. Persze őt is elintéztem, mint láthatod, különben most nem lehetnék itt, hogy ezt elmeséljem neked, hehehe...

Most, hogy a forrás működött, ideje volt visszaindulni, hiszen Rosenberg figyelmeztetett, hogy nem tudja sokáig nyitva tartani az Átjárót. El sem lehetett tévedni — elég hamar visszaértem. Az Átjárónál újabb seregnyi szörny fogadott, de nem akartam túl sok időt szentelni kilyuggatásukra, ugyanis már hallottam Rosenberg hangját a Kapun túlról, hogy siessek, mert az rögtön bezárul. Az utamba álló lényeket még lehenteltem, aztán a hídról belevetettem magam az Átjáróba.

El sem tudom mondani, milyen jó érzés volt újra a Földön lenni, bár cseberből vederbe kerültem. A prof ugyanis közölte velem, hogy bár én sikeresen végrehajtottam a feladatom, a teleportálót ellátó energiacella közben kimerült, és valakinek — igen, igen, megint nekem — le kell mennie a generátorházba feltölteni és felhozni a laborba egy újat. Egy lifthez vezetett hát és kiadta az instrukciókat.

Én meg csak bólogattam, aztán dühösen rácsaptam a lift gombjára az meg hangos szisszenéssel elindult lefelé...

POWER STRUGGLE

Ahogy leértem a felvonóval, egyből egy kollégám testéből lakmározó dög látványa fogadott. Miután megöltem, láttam, hogy az ajtó zárva van — jobbra egy kis lifttel feljutottam két másik ajtóhoz, de ezek sem nyíltak. Közben szemtanúja lettem, hogy egy ilyen elektromos szörny hogy öli meg a tudóst és a biztonsági őrt, akiket előttem küldtek fel az energiacelláért. Semmit sem tehettem értük: vastag rács választotta el a két helységet, így még csak le sem tudtam lőni a rohadékot. Úgy tűnt, semerre sem mehetek, ám a lenti zárt ajtó mögül zajt hallottam. Valaki elkezdte hegesztőpisztollyal elvágni az ajtókeretet — mint kiderült, katonák voltak. Miután végeztem velük, és behatoltam a helységbe, még egy pár katonát le kellett lőnöm, még mielőtt elnem értem egy hídig. A hídon túl újabb ellenállásba ütköztem, de hamarosan folytathattam utam. Azonban újra csak zsákutcába kerültem. A folyosó kettéágazott: egyik irányban egy lezárt ajtó volt, előtte egy robbantó készülék, szakadt vezetékkel, a másik irányba pedig egy savas medence, a felette átívelő híd azonban leszakadt. A sarokban lévő fém hordót használtam vezetőként, hogy kipótoljam a gyújtószerkezet hiányzó drótdarabkáját, majd a kart lenyomva berobbantottam az ajtót. Odabent néhány szörny és egy rakat pőfeteg fogadott, de végül eljutottam a medencét leeresztő csapig. Leengedtem a savat, majd visszaszaladtam megnézni, hogy mi történt. A sav annak rendje szerint le is folyt, a benne lebegő hordók pedig leereszkedtek a medence aljára. A híd túlfelén néhány idegen materializálódott, őket messziről leszedtem, majd a leeresztővel szomszédos szobából lifttel lementem a medencébe. Sorba raktam a hordókat (a létra felett lévőket is lelökdöstem), úgy, hogy egymástól egyenlő távolságban legyenek a híd két leszakadt vége között. Ezután újra megtöltöttem a medencét, majd átszaladtam a hordókon. Az ajtón túl pár szörnybe ütköztem, majd a hullájukon átlépvén egy újabb, de ezúttal kisebb savmedence szélén találtam magam.

A túloldalon néhány katona harcolt a szörnyekkel, de én ügyet sem vetettem rájuk, inkább aknavetővel leszedtem azt a nagy szörnyet, aki a nagy láda halom túloldaláról igyekezett kinyírni azzal a méhecskeszerű fegyverrel. Óvatosan kellett átugrálnom a ládákon, ugyanis egy eldőlt savas hordó is hevert itt. Bementem a kis ajtón, és a lépcsőn elindulva egy újabb ajtóhoz értem — az itt őrködő szörnyet is elintéztem, majd mindkét generátort bekapcsoltam a pulton található karokkal. Mivel nem volt kedvem újra átugrálni a ládarakáson, ezért egész egyszerűen átvetettem magam a szoba melletti korláton. Már csak vissza kellett szaladnom a hordókon, egészen az előző hídig. A híd ezen oldala felől lévő fenti kis beugróban, ahonnan nem is olyan rég még egy katona próbált leszedni, be tudtam indítani a hidat, ami feljebbcsúszott a rámpán, és így szabad átjárást biztosított a szemközti nyílásba. Ahogy átszaladtam, újabb szörnyek támadtak be, és még az is nehezítette a dolgomat, hogy a falon lévő nagy üvegablak túloldaláról egy mozgásérzékelős golyószóró osztotta az áldást...

Végül is elértem az energiacella töltő szobába, ahol az előttem felküldött kollégámat találtam — még élt a szerencsétlen, de már az utolsókat rúgta. Elmagyarázta, mit kell csinálnom, de aztán már csak annyira telt az erejéből, hogy elmásszon a rácsos ajtó elől. Szegény ördög...

A rács melletti energiacellát betoltam az ajtón át a töltőbe, majd megnyomtam a szerkezet kapcsolóját. Miután ezzel kész lettem, áttoltam a szemközti felvonóba, és elindítottam a liftet fölfelé. Más dolgom nem maradt, így hát kimentem a baloldali ajtón, és visszamentem a lifthez, ami erre a szintre hozott. Elindultam vissza a laborba...

A LEAP OF FAITH

Rosenberg lelkendezett! Én kevésbé, de ez nem zavarta őt abban, hogy újra a segítségemet kérje — üzembe akarta helyezni a teleportert, hogy a Black Mesa kerítésein túlra juthassunk. Visszamentünk a teleportálóhoz, és amíg ő a számítógéppel bütykölt, nekem be kellett kapcsolnom a főkapcsolót — felmásztam hát a sarokban a létrán, és elszaladtam a hátsó kis helységbe, ahol a falon lehúztam a kart. Valami gond lehetett, mert bár a teleporter beindult, túlnyomás lépett fel — ismét csak nekem kellett odaszaladnom a létra és a főkapcsoló helyiség közti falon lévő csaphoz, és eltekernem, hogy normalizáljam — két dög termett elő a semmiből, de őket gyorsan elintéztem, és szaladtam vissza a helyemre. Most már minden működni látszott. Az átjáró megnyílt, és a két megmaradt tudós sorban besétált a Kapuba. Az én feladatom annyi volt, hogy a helyiség ablakánál lévő piros kapcsolót megnyomjam, amikor világítani kezd. Már csak Rosenberg és én voltunk hátra; ő ment elsőnek. Előtte még biztosított, hogy mindent betáplált a rendszerbe, és én csak nyomjam meg a gombot a megfelelő időben, aztán sétáljak bele az Átjáróba.

Amíg vártam, katonák hangja ütöttem meg a fülemet — a szoba melletti ajtó mögül jött. Pont akkor rontottak be, amikor megnyomtam a gombot. Villámgyorsan lelőttem őket, aztán rohantam az Átjáróhoz, de addigra a katonák már lent is benyomultak. Véres tűzharc kezdődött pár lépésnyire a szabadulásomtól, és mikor elcsendesült a fegyverropogás, én is beléptem a Kapuba...

Odakint találtam magam, a szabad ég alatt...

Rosenberg, Walter, és a harmadik professzor már ott vártak rám egy céges terepjáróval. Én mégis olyan furcsán éreztem magam: nem tudtam mozogni, és a szemem előtt valami zöldes fény táncolt...

...Villanás.

Az idegenek bolygóján vagyok, a semmi közepén. Sehol egy élőlény — minden olyan békés, csöndes és nyugodt... Ez lenne a halál...?

Újabb villanás.

A Black Mesa — egy raktárszoba. A falon lévő rácson át látom a katonákat, és hallom, miről beszélnek. Az egyik azt mondja, hogy sikerült elkapniuk Freemant...

— Hol a test? — kérdezi az egyikőjük rádión.

— A test? Milyen test??? — mindketten nevetnek.

Villanás...

Végre tényleg megérkeztem. Rosenberg hálálkodott még egy sort, miközben Walter leverte a lakatot a szabadság és béke felé nyíló kapuról. Végül mindannyian beszálltunk a dzsipbe, és a hátunk mögött hagytuk ezt az elátkozott helyet. Örökre (?).

The House of the Dead 2

Megint egy bőr a zombikról. Hányadik is....????

Kegyetlenül húzza az ember hátát a táska, pedig nem is volt annyira nehéz, amikor elindultam otthonról. Kezdődik a tanítás, és én szenvedhetek vagy nyolc órán keresztül.

Mégis van értelme kimozdulni otthonról, hiszen ha kihagyom a tízórait, és elfelejtem befizetni az ebédpénzt, akkor valószínűleg jutni fog egy kis mellékes az ifjúsági klubra. Az a csodák tárháza. Az egész terem tele van varázslatosabbnál varázslatosabb játék automatákkal, ahol akár egy egész napot el tudnék tölteni, anélkül, hogy megunnám. Már alig várom, hogy kipróbálhassam az egyik legnagyobb kedvencemet, amely a Virtua Cop névre hallgat. Legalább száz órát töltöttem már előtte, de egyszerűen képtelen vagyok megunni. Biztos, hogy nem csak én vagyok ezzel így, mert akkora a tömeg a gép környékén, hogy külön embert állítottak mellé. Ő felügyel a rendre, és mindenkinek csak egy menetet enged gyűrni, hiszen ha többet nyomnánk, akkor sosem kerülnének a többiek a gép közelébe. Tudom, hogy marhaság, amit teszek, már a nyaralási pénzemet is mind beledobáltam. A legnagyobb álmom mégis az, hogy egyszer addig játszhassak vele, amíg végleg meg nem unom."

Nem, nem. A fenti néhány sor nem az én emlékirataimból származik. Szerencsére akkor, amikor a Virtua Cop berobbant a játéktermek világába, én már sikeresen kinőttem a játékszenvedély eme válfajából. Viszont a kis történetecske igaz. Az egyik jó barátom tízéves fia adta elő, miután a család összes pénzét „ellőtte". Szó se róla, tényleg igéző játék volt a SEGA VC-ja, mivel jómagam is nekigyürkőztem egynéhány alkalommal. Természetesen nem a játékteremben, hanem a saját gépem előtt tettem mindezt, én ugyanis nem voltam hajlandó öt-hat percért száz forintokat fizetgetni mások gazdagítása céljából. Meg ne kövezzetek érte, ha rosszul tudom, de úgy emlékszem eme program volt az első igazán ütős a piacon (mármint a maga műfajában). Anno a megjelenése idején tisztára ki voltunk tőle akadva, főleg ha ott virított a gépünkben a még etalonnak számító voodoo I-es is. Aztán egy kicsivel később megjelentek a számomra semmitmondó Japán cégek (nem a CAPCOM-ra gondolok) által készítgetett koppintások. Ezek aztán úgy vonzották a megszállottakat, mint döglött ló a legyeket. Volt közöttük jobb-rosszabb is, de a VC mindig VC maradt. Aztán jött a folytatás a House of The Dead személyében, mely még szebb grafikájával és izgalmas játékmenetével taszította le a trónjáról a régi uralkodót. Mivel mindkettő SEGA program volt, ezért nem kellett tartani a viszálytól. Sajnos a játék PC-s verziója már nem sikerült ennyire fényesen, a játéktermi változatnak a nyomába sem ért (szerény véleményem szerint). Hangulata, grafikája és a játékmenete is igencsak árnyéka volt a „nagy testvérnek". Ezt követte aztán a Typing of The Dead, amit a mai napig is csak egy rossz viccnek tartok. Néhány hónappal ezelőtt azonban feltűnt a HOTD 2. Volt szerencsém kipróbálni, és a maga nemében kellemesen csalódtam benne. Ott, akkor azt hittem, valami gyenge „bőrlehúzást" kapok majd. Hát nem így történt. Titkon máris a progi számítógépes megjelenését vártam, vajon ugyanolyan jó lesz-e az is? Hát most eljött a pillanat.....



▲ Jó a fényképarcod

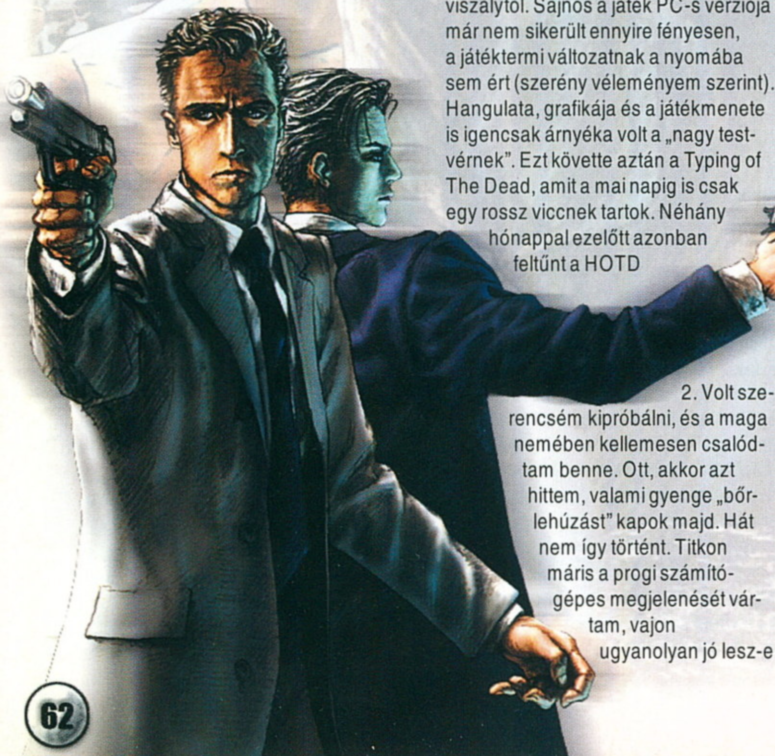


▲ Csak nem a vágópistya a Favágókból???

Baljós szelek...☺

Amint kivártam a másfél percnyi installációs időt, rögtön a szemembe ötlött a játék viszonylag nagy mérete. Csak nem belepumpáltak valami durva textúra mennyiséget a gamébe? Esetleg került bele néhány nagyobb újítás is? Aztán klikk, és mint mindig jöhetett a hidegzuhany. Kérem szépen, hát hol a fenében van már megint az options menüben a grafikai beállítás pont. 640x480-as maximális felbontás. Emberek, ha jól tudom most 2001-et írunk, vagy tévednék? Egyedül a joystick és a fénypisztoly beállítási lehetőségeit nyálazgathatjuk végig, ezen kívül az égvilágon semmit sem konfigurálhatunk be. Minden automatikusan kerül kiválasztásra. Azt meg sem kell már említenem, hogy a videóvezérlőt is magától keresi meg a progi. Az öregebb driverekkel felszerelt játékosok nyugodtan kezdhetnek rettegni, mert a játék olykor nem nagyon akaródzik D3D-ben futni. A belső menü talán még ennél is silányabb, ha nem röhejesebb. Játékmódválasztás, legyen vér, ne legyen vér, nehézségi fok és mindezzel végeztünk is. Könyörgöm, legalább egy szerencsétlen grafikai kidolgozottság pontot építettek volna be. Mi a ráknak vesz az ember GeForce-ot meg TNT II Ultrát, ha az áhított program egy S3-as kártyán is szebben mutat. Ha már itt tartunk, akkor nézzük meg közelebbről is a dolgot. A világon semmi sem változott meg az előző részekhez képest. Akár a VC-ot játszanánk zombis kivitelben. A karakterek, talán ha ötven poligonból állnak, míg a háttér kinézete sem éri el azt a bizonyos minimális szintet. Mindennek a legnagyobb előnye, talán csak a szédítő framerateben érzékelhető. Erre az egyre aztán tényleg nem lehet semmi panaszunk.







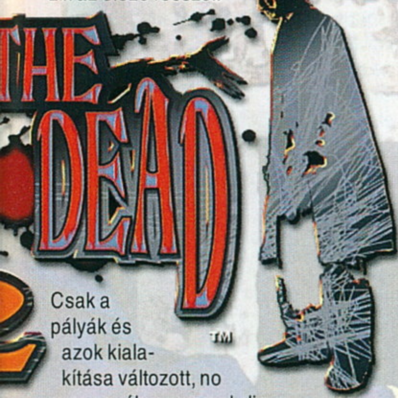
▲ Tiéd a kerék, enyém a rádió!





▲ *Egy kései Posszeidon-imitátor — golyót neki!*

Néhol már olyan érzése van az embernek, mintha bélyeget nyalt volna. A szörnyű csak az, hogy mindez a játszhatóság rovására megy. Mind a játékmódok, mind a történet és annak menete is megegyezik az előző résszel.

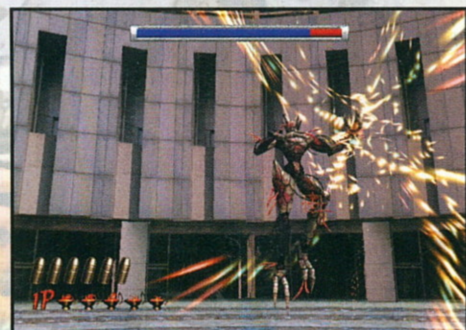


Csak a pályák és azok kialakítása változott, no meg egyéb, szemmel alig észrevehető apróságok. Most nézzük, mivel is kecsegtetnek az egyes pontok alatt megbúvó lehetőségek.
Elsőnek itt van mindjárt az Arcade mód, amihez azt hiszem, nem kell külön kommentárt fűznöm. Testvérek között is körülbelül tizenöt perc alatt végig lehet játszani az egész programot, pláne, ha könnyebb fokozatra állítjuk azt.
A következő az Original mód. Itt már viszonylag kiszélesedik az amúgy igencsak vékonyka keresztmetszet. A különbség mindössze annyi, hogy néhol a történet folyamán beadnak nekünk egy-egy választási lehetőséget, vajon mégis merre szeretnénk tovább jutni. A tapasztaltak szerint ennek segítségével kihagyhatunk néhány felettébb fantazmagórikus részt. Valamint az amúgy elég egyhangú pályákon bolyongva betérhetünk eddig fel nem fedezett helységekbe. Hogy mindezt megtetézzék, még beépítettek nekünk néhány keményebb fődögöt is. Ezekkel csak a pályák végén találkoznánk (arcade módban), de itt néhol kettő is felbukkan közülük egyazon szinten belül. Nem kell nagyon tartani tőlük, hiszen mindig megkapjuk a gyenge pontjukat tartalmazó infót, így a legkeményebbet sem tart tovább egy percnél megpurcantani. Amint tapasztaltam, az Original módban a játékmenetet is fűszerezték. A kameramozgás itt sokkal gyorsabb és célratörőbb, jóval többször van lehetőségünk az egyébként csak pillanatnyi időre felbukkanó „bónuszdömpingek" kiaknázására. Aki az előző résszel találkozott annak már ismerős ez a téma. Jó pár lehetőségünk van az életfonalunk és a folytatási lehetőségeink foltozgatására. Az eszement sipákolással menekülgető civileket általában egy halom zombi üldözi. Nosza, toljuk le őket némi expanzív lőszer segítségével, és ha szerencsénk van, akkor nem csak a „Thanx" szócska lesz a jutalmunk. A kedves civilek néhanapján megajándékozhatnak minket egy egészségügyi dobozkával, mely kőkemény egy ponttal növeli az életerőnket jelző pilácsok mennyiségét. Aztán ha elég ügyesek vagyunk, és az össze-vissza csámborgó kameramozgást leszámítva célozni is tudunk, akkor nem árt minden tereptárgyba beleküldeni egy-egy skulót. Itt főleg a nagy hordókra, fadobozokra, cserépedényekre, a polcokra felhányt dobozokra érdemes pazarolni a golyót. Egy pöttynyi életerő, extra élet, vagy pénzmag is előkerülhet belőlük. Ez utóbbi azonban semmire sem jó, ugyanis csak a pontszámunkat tudjuk növelni vele. Azt hiszem ennek nem sok az értelme, ha már az utolsókat rúgjuk. Bár a leírásban szerepel, de jómagam sehol sem bukkantam rá az állítólag felvehető automata, vagy több lövetű pisztolyra. Állítólag a Japán verzióban gépfegyver és gránátvető is szerepel. Mindezeket vagy nagyon jól eldugták, vagy én voltam túl béna az előkerítésükhöz. A Training mód már a nevében hordozza, hogy mire is való. Ki se nagyon érdemes próbálni, mivel csak gyakorló részeket tartalmaz, és még azokat is csak a legegyszerűbb fokozaton. A Boss mód már a gyakorlottabb játékosoknak lett kitalálva. Csak a főellenségekkel szállunk szembe ezen a fokozaton. Mindegyik jóval keményebb, mint a játékban, mozgásuk sebessége is gyorsabb, nagyobb, akárcsak az életerejük mennyisége. Tetézésképpen még időre is megy a dolog. Minél gyorsabban adjuk be a kúpot, annál nagyobb bonuszban részesülünk, amit természetesen tovább vihetünk a következő szintre is.

Kotnyél

Sajnálom, hogy kedves Uriel koma ennyire húzza a száját a THOTD kapcsán, pedig ha nem ez az a játék, amitől fel tud menni az ember adrenalin szintje a csillagos égig, akkor semmitől. Mert hangulatra nagyon ott van a program. És ez a játéktermi életérzés bizony számomra inkább pozitívum, mintsem negatívum. Az pedig, hogy nem lehet a felbontáson változtatni? Nem egy olyan kaliberű probléma, ami egy ilyen szórakoztató játékot nagyban elronthatna. És mivel lett volna jobb az 1024*768? Semmiben. Ja, és szerintem itt is a Mortal Kombat féle effektust kéne alapul venni, miszerint a kettes kihozta a maximumot. Ki, bizony...

Bagó Péter



Summárum

Ahogy a legelején elkezdtem, semmi újdonság. Megint egy bőr a százszor lerágott csontról. Az elején még úgy ahogy elmegy a dolog, de jómagam képtelen lennék hosszabb időre lekötni magamat vele. Ha legalább a grafikán csiszoltak volna egy keveset és nem az 1991-es szinten tartják, akkor azt mondom, egye-fene, mégiscsak dolgoztak rajta valamit. Itt azonban semmi sem történt. Minden maradt a régiben, csak lecserélték a történetet egy még gagyibbra, aztán rajzoltak pár új textúrát meg hátteret és mehet a boltba az egész. A legnagyobb szívfájdalmam megint az, hogy elpazaroltak egy rakás időt olyan projectre, melyet jobb lett volna elfelejteni (de legalábbis hanyagolni). Ilyenkor idéződik fel a szemem előtt a Mortal Kombat széria, amiből az első még szuper volt, a második a maximumot hozta ki az egészből, az ez utániak pedig inkább megmosolyogtatták az embert, mint szórakoztatták.

-Uriel-

Mindazon jelentkezők, akik rendelkeznek némi Typing of the Dead előélettel, ezen stuff révén Deja-vu szerű élményanyagra számíthatnak. A két progi ugyanis mind grafikus, mind történeti szempontok szerint is meglehetős hasonlóságokat mutat. Ám, míg a Typing of the Dead során gépelő készségünket voltunk kénytelenek kamatoztatni, a House of the Dead 2 az eredeti mítosz hagyományait öregbíti — mint az a cikkből — feltételezésem szerint — ki is derül. Felvetődik a kérdés: mennyire fair dolog egy lényegében változatlan grafikus alapokon nyugvó stuffot kétszer is eladni? Ezt azonban döntse el mindenki maga, irányított manipuláció következik: egy valamirevaló zombivadász gyűjteményéből a sorozat egyetlen darabja sem hiányozhat. Konklúzió: Vroooarrrghrrrooo!!! — !BANG! — aluggyá'...

www.sega.com

Empire Interactive / Sega
PII 533 (PII 300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

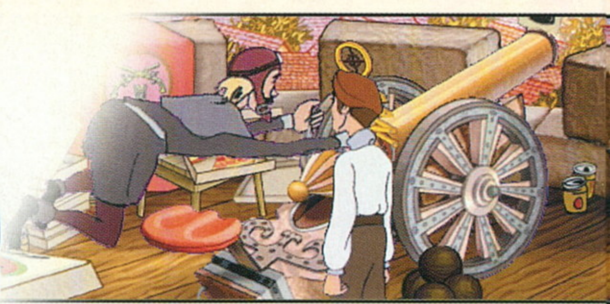
LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	7

✓ - egyszer még hangulatos
- jó, pergős zene
- viszonylag könnyű

✗ - igen gyorsan megunható
- semmi újdonság
- ocsmány grafika

60

Gilbert Goodmate



Jópajti Jankó Jönni Varázsgomba

Phungoria már azokban az időkben is hasonló megnevezésnek örvendhetett, mikor még a város egyetlen lakójának sem voltak sejtései a minden valamirevaló mesebirodalommal járó negatív hozadékokról. S noha a köztiszteletnek örvendő Madame Zyz, kristálygömbjén keresztül valószínűsíthetően sanszos lett volna betekintést nyerni a Phungoria puszta létét veszélyeztető elemek soraiba, a birodalom ügyeletes Hókuszpókja — aki itt Karn néven domborít, s viszonylag könnyen felismerhető az éjfekete köpönyeg sötétjéből parázsló, tűzvörös szemek révén — végső soron belekezd világhódító tervei megvalósításába. Mikor a városbéliek értesülnek a csalfa mágus üzelmeiről, felismerik az egyetlen lehetőséget: a romlott lelkű varázstudót minden áron meg kell fékezni.

Igen ám, de vajon hány mindenre elszánt, félelmet s rettegést szembekacagó héroszjelöltet tudhat sorai között Phungoria lakossága? A helyzet még gyászosabbnak tűnik, mintha senki sem vállalkozna Karn megfékezésére. Akad egy jelentkező, aki több évtizedes újságkihordói pályafutását óhajtja megfűszerezni a Karn elpusztításával egyet jelentő, elképzelhetetlen hőstettel, ám Phungoria bölcsei s a szemlélő előtt sem lehet kétséges: ez a Marvin nevű fickó hiába is bújik talpig csörömpölő páncélba, míg a kardot hosszas gyakorlás után is csak annak hüvelyével együtt képes kirántani az övéből. Phungoria sorsa, olybá tűnik — továbbra is meg van pecsételve.

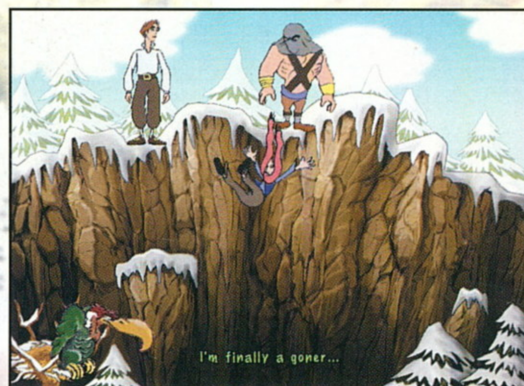
Mit lehet tenni? Mégiscsak el kell szalajtani ezt a Marvin gyereket, már csak Isten Útjai Kifürkészhetetlenek alapon is — nem elképzelhetetlen, hogy Karn egyetlen s legfőbb félelme a hüvelybe bújtatott kardok rettentő közelsége — így Phungoria szakrális questet aggat Marvin nyakába, aki a velejéig romlott varázstudó erődítménye felé veszi — csak a pátosz miatt — roppant lépteit. Midőn héroszunk megközelíti a mágus körzetét, a mindenre elszánt varázstudó dob egy látványos belépőt jobbról, és: megkezdődik a sorsfordító ütközet. Marvin, életében először kitűnően vizsgázik kard-előrántás tárgykörben, ám mindhiába: Karn egy rutinszerűen elmormolt bűvige révén használhatatlanná teszi a míves fegyvert — Marvin a földre zuhan, míg Karn setét alakja felé magasodik, hogy szentségtelen ajkaival szentségtelen ártó varázslatokat olvashasson a jobb sorsa érdemes újságkihordó fejére. Mint azt a módfelett magasröptű akciófilmek tetemes hányadában megfigyelhettük, a földre került elem ilyenkor hajlamos utolsó másodperceit a közvetlen környezet feltérképezésével tölteni, hátha fellel valamit, amit az opponens fejéhez lehetne csapkodni kétszer-háromszor. S lőn — Phungoria Isteneinek kegyessége folytán, ott figyel Marvin mellett aaaa:



▲ Ez színdarabnak is rossz, nemhogy képaláírásnak.

Gomba

...melyet Marvin azonmód ki is szakajt a földből, hogy aztán annak segedelmével egy tanítani való jobbcsapottat helyezhessen el Karn fekete kámzsájának sötétjébe. Ennél már csak a konklúzió lehet meglepőbb: Karn rövid úton elhalálozik. Marvin megittasult csatakiáltásokat hallatva érkezik vissza Phungoriába, a mágus elpusztításához használatos Gombát lobogtatva az ünneplő tömegek orcájába. Ezen napon, sőt e pillanatban üti fel fejét a Phungoria további sorsát, ha úgy tetszik: főbb társadalmi berendezkedettségét meghatározó Gombakultusz. A népek hajlamosak a Gombában, nem pedig a Gomba forgatásában jeleskedő Marvinban látni a Megváltót, így a Király jóváhagyásával minden évben megrendezésre kerül a Gomba Fesztivál, s hogy a Szentséges Ereklye mindörökre a hozzá méltó dicsőségben pompázhasson, a város főterén azonmód fel is emelik a Gombapiedesztált. Phungoria Királya s a kormányzat így minden évben kirója egy arra érdemesült lakosnak a létező legnagyobb megtiszteltetéssel járó feladatot: a Gomba Őrzőjének szerepkörét.



▲ — Ne félj, Arver! Neked már semmi bajod sem lehet...

Telnek, múlnak az évek — aztán úgy adódik, hogy egy Abraham Goodmate nevű, bölcs öregembert jelölnek ki a Gombaőrzői posztra. Örül is neki az ember erősen, s lelkiismeretesen gondozza, öntözi az Ereklyét az év minden reggelén s délutánján.

Az a reggel is úgy kezdődik, mint a többi: Abraham Gilbert nevű unokája a lakhelyükül szolgáló, hegyormon épült takaros kis házikó magasságából kémleli a város főterét az erre szolgáló távcső segítségével, s a következő borzalmas jelenetet kell látnia a szerencsétletett ifjoncnak: a Gomba körül szorgoskodó nagypapa mögött egy módfelett kétes alkat körvonalai tűnnek fel, aki a kezében tartott, képtelen méretű samu — ez afféle megtermett kalapács — segítségével ráver egy igen keményet a Gombaőrző kobakjára. Nagyapánk időlegesen átlényegül bionikus konzervdobozzá, míg a galád elem, mint az elvárható: magához szólítja a Gombát, majd távozásba lép.

Gilbert rövid úton konstatálja: itt ő most nem "csak" nagypapája leütésének, de a Gomba elrablásának is szemtanúja volt — egy valamirevaló unoka pedig, aki ráadásul Phungoria lakosa is egyben, azonnal akciózni kezd, ha efféle dolgokat lát — úgyhogy lehet akciózni, az irányítás innentől fogva a miénk.

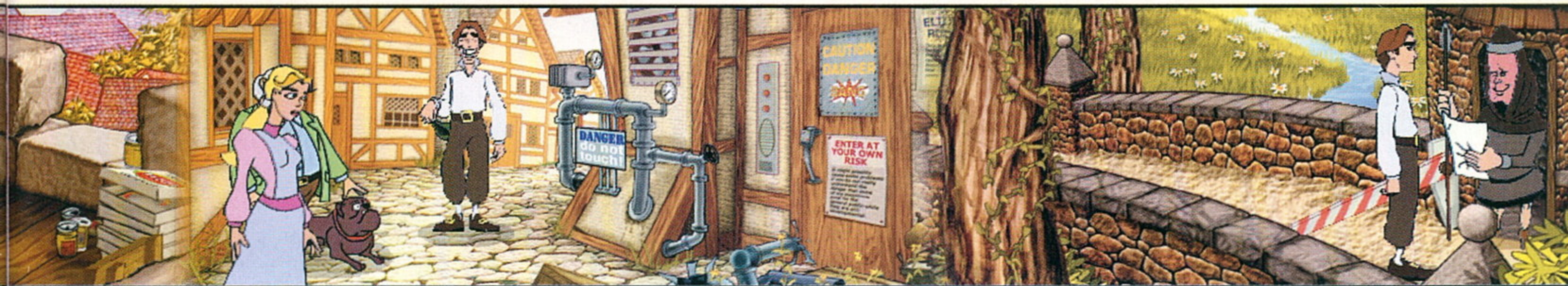


Old School Adventure

Noha a kézzel rajzolt, point & click alapú kalandjátékok halálát megéneklő fórumok s egyének elégedetten (?) szemlélhetik az állítólagos



▲ — Képes vagy megfőzni a Gombát?!
— Miért, azért van...



új adventure irányvonalnak felfogható, Cryo motorral fűtött egyéjszakás darabokat, azt hajlamosak elfelejteni: a Monkey Islandekhez, Grim Fandangóhoz, avagy immár a Gilbert Goodmate-hez hasonló művek elkészítése sokszorosan több időt s energia befektetést igényel a fejlesztőktől, mint tucatnyi kifeszített textúra megalkotása, majd ezek: tárgyakkal való teleszórása. Így nem különösebben meglepő, ha a jól sikerült point & click darabokhoz képest minden színvonalat nélkülöző Arthur's Knights első epizódja után szűk fél évvel már jön is a folytatás — ott van a szerkesztőségben, csak éppen senkinek sem kell. Így tehát alapvető hiba lehet a point & click stíl temetése: noha kétségtelen, hogy a műfaj képviselői a már említett fejlesztési idő hossza révén jóval ritkábban örvendeztetik a rajongók köreit, az ezek felépítéséből származtatható szavatossági idő, sőt rendszerint a



színvonal is fényévekkel ráver az új generáció — hah! — képviselőire.

A neten fellelhető fórumok, kritikák, s egyáltalán nem utolsó sorban: a rajongók világosan megfigyelhető, s igen magas fokú elragadtatása is azt jelzi, hogy az adventure játékos továbbra is a point & click alapú darabok nyüstölésében találja a legtöbb örömöt.



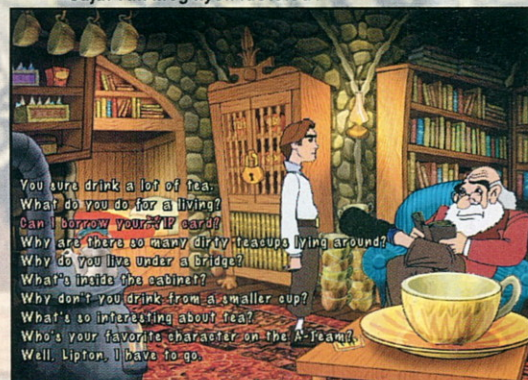
▲ *Ím: Erik, a Bátor — a rózsaszín selyemklotty részletkérdés.*



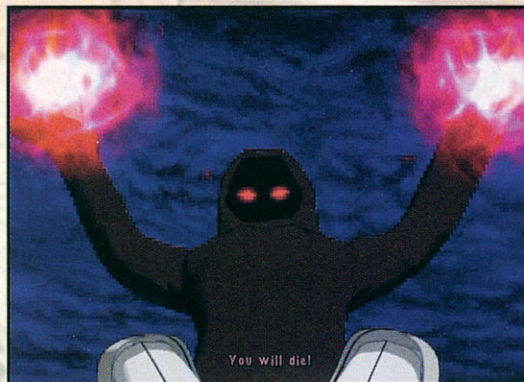
▲ *— Egy nap megérted: egy vagy az Univerzummal.*
— Jaja. Van még ilyen füstölőd?

Mindennek révén rendkívül áldásos fordulat a svéd műhelyekben keltezett Gilbert Goodmate megjelenése, hiszen a stuff már most, keltezése után egy héttel is lázban tartja a játékos társadalmat, egyúttal rámutatván, s felbátorítván a többi kiadót s a fejlesztőket: a point & click alapú, "dialógusterhes" darabok továbbra is igen kelendőek. Pláne egy ilyen kiéheztetett, béna műkalandoktól szennyes piacon, mint az említett Arhur's Knights, avagy a szintén e hónap derekán keltezett, ám most kényszerűen kimaradt Road to India — amit ugyan végig lehet tolni, de aztán semmi mást nem érzünk, mint enyhe álmosságot.

Így a szakma számára remélhetőleg komoly inspirációs példatétel válik majd a Gilbert Goodmate-ből — erre egyébiránt minden esélye meg is van, köszönhetően a műfaj alapvető hozadékainak, mint a gazdagon mért, s szerencsés esetben minőségi humor, illetve a már említett dialógusok, melyek tekintetében a svéd csapat — pókerpofával mondhatjuk — kitűnően domborított.



▲ *— ...és azt tudja, hogy: "...a macska farka belelóg a levesbeee..."*



▲ *— Már látom a fejét!*

Így elmondható, hogy a Cyro műmotorral szerelt, harmatgyenge adventure ivólevek áradatának közepén, a lehető legjobb időben érkezett Mr. Goodmate — akkor, amikor igazán szükség volt rá. S mivel az újság vége felé mellékeljük a komplett megoldást, végszóként csupán három hintet hintek el:

1. Csak akkor használd a leírást, ha máshogy nem megy!
2. Mindenkinél lőj ki minden létező topicot a dialógusok során!
3. Reszkess az érzéstelenítés mentes gyökértöméstől!

by GyZ

A program irányítása a Curse of Monkey Islandből megismert kezelési metódus szerint alakul: akik ismerik a koncepciót, innentől fogva aligha szorulnak bővebb felvilágosításra, ám akik nem — most figyelmezzenek, mert csak egyszer mondom el. Szóval: mozgassuk a pointert egy kijelölhető objektumra, majd mintegy fél másodpercen keresztül gyakoroljunk pressziót a görgős adatbeviteli eszköz bal gombjára — jelezzük, bal kezes konfiguráció esetén ez a jobb oldali gomb is lehet. Siker esetén egy a már említett Curse of Monkey Islandből megismert interaktív menü jelentkezik be, mely különböző pontjaira mozgatván a görgős adatbeviteli eszköz mutatóját, a gomb könnyedén történő, mintegy: felengedésével deklarálhatjuk a kijelölt objektummal végrehajtandó cselekményt. Példa: alanyunk egy szelet Snickers csokoládé - az interaktív menü felső része így a csokoládé szelet megvizsgálására szolgál, míg annak középső régiója — az objektum profilja révén — annak megízlelésére. Alul tudjuk magunkhoz venni a jóféle Snickerst, későbbi felhasználás céljából. Fáj a lábad? Nem is ismerlek...

www.gilbertgoodmate.co.uk

Prelusion / Fast Trak
P266 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ *- Kitűnő sztori, humor, és karakterek. És különben is: végre egy vérbeli, rajzolt point&click.*

✗ *- gáz videók*
- az alapvető mozgásrutinok kivételével darabos animációk

96

The STING!

Besurranás mesterfokon

Livre Noire.

Ha valaki járatos a filmek világában, vagy a francia nyelv mélységeiben, az minden bizonnyal tisztában van e két szó jelentésével. Na jó, a mozis hasonlat egy kissé sántít, hiszen jobban fedte volna a valóságot, ha azt írom: Film Noire — na így már ismerősebb?

A Film Noire műfaj legjellemzőbb vonásai a fekete-fehér látványvilág, a karakterisztikus szereplők (tökös férfiak, buta, de csábító „végzet asszonyai"), valamint a helyszín és a kor, amelyben a történeteket elhelyezhetjük: többnyire az 50-es évek Amerikája, azon belül is valamilyen gyárkéményfüstös nagyváros, vagy óceán parti, bűntől fülledt hely . Ha valaki még ez alapján sem tudja hova tenni a dolgot, az minden valószínűség szerint nem látott még ilyen mozit — ebbéli hiányosságát könnyedén pótolhatja, ha egy estét végigül a TCM adása előtt, mely adó előszeretettel tűzi műsorára az ilyen stílusú filmeket.

Na most már tényleg csak egy kis ugrásra (és egy kis francia tudásra) van szükség, hogy a Film Noire-tól a Livre Noire-ig jussunk. Hadd segítsek: a „Livre" szó franciául könyvet jelent... oké, látom, leesett.

Szóval a fentebb említett mozis műfaj irodalmi megfelelője a Livre Noire — annak minden sajátosságával és jellemzőjével. Jóllehet, a Film Noire már kiment a divatból (bár Phillip Marlowe eseteit még rendre műsorukra tűzik a magyar adók is), a Livre Noire még ma is töretlenül népszerű a világ szerzői körében, olyannyira, hogy más műfajok képviselői is előszeretettel alkalmazzák a stílus nagyjainak vonásait — köztük olyan hírességek, mint a horror koronázatlan királya, Stephen King, aki saját bevallása szerint is rendszeresen plagizál a Livre Noire mestereitől.



De mivel mi nem irodalommal foglalkozó magazin vagyunk, így e kis kitérőnk után lássuk hát, mily módon kapcsolódnak a fentebb leírtak ezen ismertető témájához, a The Sting!-hez.

Korábban már említettem egy írásomban, hogy a „rosszak" (bűnözők, bérgyilkosok) életét bemutató játékok manapság egyáltalán nem mennek ritkaságszámba. Ezek a programok azonban leginkább napjaink alvilágát igyekeznek bemutatni, legyen szó akár a gettók vagányairól (Kingpin), akár a felsőbb érdekek által vezérelt „bűnöző elitről" (Hitman). Így nagy hirtelenjében csak a Gangsters-t, és annak szintén ezen számunkban bemutatásra kerülő folytatását tudnám megemlíteni, amelyek elszakadnak ettől a tendenciától, és igyekeznek megcsillantani valamit a bűnözés aranykorának patinájából is.

Jóllehet, a The Sting! nem merül el az alvilági élet legmélyebb bugyraiban, a készítők mégis ezt a korszakot választották a játék hátteréül. A helyszín egy füstös, lepattant város, Fortune Hills, valamikor az 50-es évek környékén.

Itt tengi életét Matt Tucker, a kisstílű bűnöző, aki jobb híján besurranó tolvaj képességeinek kamatoztatásával igyekszik jobb mederbe terelni megélhetését. Hála ez irányú, nem mindennapi adottságainak, egyre népszerűbb és ismertebb lesz a város alvilági köreiben — neve lesz a szakmában.

A túlzott önbizalom azonban sosem vezet jóra — Matt saját magába vetett hite figyelmetlenné és óvatlanná teszi hősünket. Így történhet meg, hogy a városka rendőrei akció közben lefülelik Mattet, és oda kerül, ahová minden jobb érzésű hithű keresztény kívánná őt: a helyi kóterbe.

Évek telnek, évek múlnak, míg egy szép napon hősünk büntetése is lejár: ám egy percig se higgyük, hogy a rács mögött töltött évek cseppet is változtattak volna Matt társadalmi normáin. A fegyház kapuján túl már várja őt egykori munkaadója, és bizony nem sokáig kell Mattet győzködnie, hogy ott folytassa karrierjét, ahol abbahagyta. Mivel azonban Matt utolsó fellépése óta jó pár év eltelt, újra nevet kell szereznie a szakmában.

És itt kapcsolódunk be mi a történetbe.

Back to Business

A The Sting! nem az első ez irányú próbálkozása a Neo Software fejlesztőgárdájának — a program valójában nem más, mint a német nyelvű Clou második része. Az alapkoncepció igen egyszerű: adott hősünk, a besurranó tolvaj, és adott egy nagy rakás kirablásra váró épület. A fő feladat ezen potenciális célpontok kifosztása. Szerencsére azonban teendőink nem merülnek ki ennyiben.

A rablások megtervezése mellett gondot kell fordítani csapatunk megszervezésére is, hiszen sok esetben nem leszünk képesek egyedül kivitelezni az akciót. A szakma fortélyainak ismerete sem igazán elég célszerszámok nélkül, melyeknek beszerzését, pótlását szintén nekünk kell intéznünk. Nem is beszélve egy jármű bekalkulálásáról, ami nélkül bajosan tudnánk elszállítani zsákmányunkat a tett színhelyéről.

Lássuk tehát sorban:

A betörőkészlet

Minden valamire való besurranó tolvajnak szüksége van bizonyos szerszámokra, amelyekkel hatékonyabban és gyorsabban tudja munkaköri teendőit végezni. Hősünk már a játék kezdetén összeszed a munkaadója által kibérelt kis kéróban egy feszítővasat és egy fejszét, de a kezdeti néhány kisebb lélegzetvételű akció kivételével ezek igencsak kevésnek bizonyulnak.

Legegyszerűbb szerszámunk tehát a feszítővas (Crowbar). Ajtók, ablakok, szekrények, asztalok, vitrinek feltörésére egyaránt alkalmazható, bár használata elég időigényes. Hátránya, hogy sérülést okoz a kezelt felületen, valamint elég hangos is — valamint igen nehéz, ami lényeges szempont, mivel Matt teherbírása is véges.



A fejsze (Axe) némiképp drasztikusabb eszköz, bár lényegileg a feszítővasnál ismertetett célokra alkalmas, csak kicsivel hatékonyabban. Hátulütője, hogy még a feszítővasnál is jóval hangosabb és nehezebb, ráadásul drágább is nála.

A kézi fúró (Hand Drill) a széfek felnyitására bevett célszerszám. Nem túl hangos, viszont ez is sérülést okoz a felületen — ugyanakkor pótolhatatlan eszközünk, mivel ez az egyetlen, amit a páncélszekrények felnyitására bevethetünk.



Igen hasznos felszerelés az álkulcs (Lockpick). A legkülönbözőbb zárak felnyitására használhatjuk, zajtalan, és sérülést sem hagy. Ugyanakkor nagyon kevés használattól tönkremegy, így sűrűn pótolni kell. Ennek ellenére nélkülöz-



hetetlen a betöréshez, révén ez a leggyorsabb zárnyitó eszközünk. A súlya is elhanyagolható.

A forrasztópáka (Soldering Iron) szintén elmaradhatatlan, lévén egyedül ez alkalmas a riasztók hatástalanításához. Zajtalan, gyors, és nem hagy nyomot.

Minden szerszám megvásárolható a helyi szerszámkereskedőnél (egy Hardware feliratú üzlet — a térképen könnyen meg lehet találni). Mivel a szerszámok a használattól elkopnak, ezért minden betörés előtt érdemes ellenőrizni állapotukat, és szükség esetén újat vásárolni belőlük — igen kellemetlen tud lenni, ha az akció kellős közepén mondja be az unalmast legjobb barátunk, az álkulcs...



A szerszámok használatára még bővebben kitérünk a tervezés taglalásánál.

Fontos megemlíteni még a járműveket is. Minden akcióban szükség van egy járgányra, amivel a betörés végén elhagyjuk a helyszínt, és elszállítjuk a zsákmányt. Kezdetben volt megbízónk ellát minket egy kis sárga kocsival, ennek teherbírási kapacitása azonban elég kicsi, például hősünkön kívül még egy személyt már el sem bír. Kézenfekvő tehát, hogy minél hamarabb érdemes egy nagyobb teherbírású járgányba invesztálni. Ezt az autókereskedőnél tehetjük meg, ahol több különböző tulajdonságú, és persze eltérő árkategóriájú jármű közül csemegézhetünk.

Mivel minden embernek megvannak a korlátai — így hősünknek is —, a kezdeti betörések után már egy-két dolgos baráti kéz segítségére is szükségünk lesz. Elsőként adódik a velünk egy motelben lakó volt cellatársunk, aki egyébiránt nagyon szívesen elkalauzol minket a városban, de szívesen részt vállal bármilyen betörésben is. Más társakat is szerezhetünk a helyi bárokban körbenézve: minden egyes karakternek megvannak a maga képességei, így a hely és a körülmények ismeretének birtokában könnyen kiválaszthatjuk, hogy kit szeretnénk az adott akcióra felbérelni (igen, felbérelni, hiszen nem csak a munkából, de a zsákmányból is kikérik a részüket).

Ha valamely karaktert erősen favorizáljuk, úgy lehetőségünk nyílik képességeit kedvünkre fejleszteni (némi RPG beütés) — ennek mibenlétét szintén hamarosan taglaljuk.

Elég az hozzá, hogy a csapatmunka elengedhetetlen!

A legfontosabb épületeket már ismertettem, egy kivételével — ami talán a legfontosabb mind közül: ez pedig az üzér háza. Minden rabolt értékét itt tudunk pénzmaggá változtatni, valamint a zsákmányolt pénzt is itt tudjuk tisztára mosatni. Szerencsére igen közel található a szerszámkereskedőhöz, így rögtön a zsákmány eladása után elintézhetjük betörőkészletünk karbantartását hazafelé menet.

Evribádi bí kúl – diszíza ráberi!

Lássuk tehát a program érdemi részét: a betöréseket. A kis motelszobában, ahol lakunk, az íróasztalunkon található egy személyi számítógép. Ennek segítségével tudjuk lépésről lépésre megtervezni az akciót (New Plan).



Először is ki kell választanunk, milyen épületet szeretnénk kirabolni — a játék kezdetén ez a dolog teljesen lineáris, tehát a program sorban kínálja fel az épületeket, a későbbiekben azonban már némi választási lehetőségünk is van, mivel ilyenkor már egyszerre több épület közül válogathatunk. Itt némi információt is kapunk az adott épületről, illetve a benne található értékekről, valamint a küldetésben összeszedhető minimum és maximum összegeket. A minimum összeszedése elengedhetetlen a rablás sikeres végrehajtásához — a maximum értelemszerűen az összerabolható legtöbb érték.

Ha kiválasztottuk az épületet, el kell döntenünk, hogy milyen kocsival szeretnénk megközelíteni és elhagyni a helyszínt, valamint elszállítani a zsákmányt. Itt a már megvásárolt járgányok, és kis sárga kocsink közül válogathatunk, értelemszerűen minél nagyobb a kocsi teherbírása, annál inkább beférünk csapatostúl, zsákmányostúl.

A következő lépés a csapat összeállítása: Matt ugyebár alapból adott, rajta kívül maximum három segítőt szervezhetünk be. Lényeges, hogy csak annyi embert vonjunk be, amennyi tényleg szükséges — fölösleges ugyebár több felé osztani a zsákmányt, mint ahány felé muszáj.

Utolsó előkészületi lépésként már csak a csapat felszerelése van hátra: ezt a kis csavarkulcs ikon szimbolizálja balra lent.



Minden egyes ember maximum három tárgyat vihet magával. Lényeges, hogy csak olyan szerszámokat vigyünk magunkkal, amire szükség lesz, illetve amire szükségünk lesz, azt vigyük magunkkal☺

Ez már csak azért is fontos, mert ha túlterheljük embereinket (ezt a karakter alatti sáv mutatja), akkor a zsákmányt már nem tudják magukhoz venni.

Miután meggyőződtünk róla, hogy minden készen áll egy jó kis rablásra, akár bele is vághatunk a dologba.

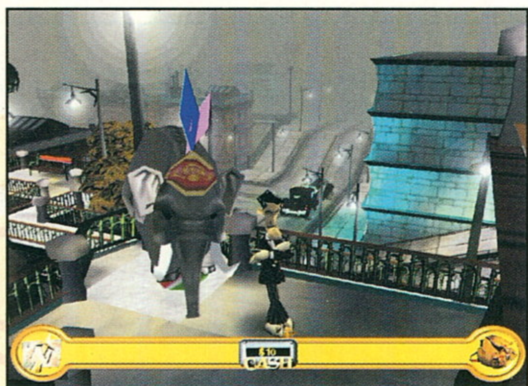
Érdekes megvalósítás, szó se róla... Talán leginkább egy filmforgatáshoz tudnám hasonlítani.

A képernyő alján található kezelőgombok segítségével fogjuk megtervezni az akciót. Az igazat megvallva elég nehéz ezt így, látatlanban elmagyarázni, de azért megpróbálkozom vele. A könnyítésként először az egyedüli akció megtervezését mutatom be. Tehát adott a kezelősáv — akár egy médialejátszó programé is lehetne: tekerés legelőre, egy akcióval vissza, felvétel, lejátszás, egy akcióval előre, tekerés leghátra. Mi nyomjuk csak be a felvételt szimbolizáló gombot, ilyenkor tudjuk hősünket irányítani, a már megszokott point & click módszerrel. A cselekvés végeztével



▲ *A te házad az én váram*





▲ *A legújabb partnerem — megyünk a porcelánboltba rabolni*

az idő megáll, így biztosítva, hogy a terv végrehajtása során az akció folyamatos legyen.

Amennyiben akadályba ütközünk, a jobb oldalon lent látható hátizsákra kattintva hívhatjuk elő Inventorynkat, majd a megfelelő szerszámot kiválasztva kifeszíteni az ablakot, megbuherálni a zárat, vagy éppen megfúrni a páncélszekrényt. A már feltört ajtók, szekrények kinyitását — csakúgy, mint a játék során bármikor — a jobb gomb kattintással előhívható menüből a kézre klikkelve hajthatjuk végre (a másik két ikon a beszélgetés, és a megvizsgálás). Így vehetjük el a tárgyakat is, kivéve, ha azok bent vannak valamiben (pl. egy fiókban), mert ez esetben előbb bele kell nézni az adott bútorba (nagyító ikon).

A lejátszás gombot akkor kell használni, amikor azt akarjuk, hogy cselekvés nélkül menjen az idő — például, ha ki akarjuk várni, hogy egy őr elsétáljon. Ilyenkor addig telik folyamatosan az idő, amíg bele nem kezdünk egy cselekvésbe, vagy amíg meg nem nyomjuk az ilyenkor stop gombbá változó felvételt.

Ha a tervezés során elszúrunk valamit, akkor a fent említett „egy akció vissza" (a felvétel mellett balra) gombbal tudjuk sorban visszapörgetni cselekedeteinket.

A maradék gomb használata ezek után, azt hiszem, értelemszerű.

A dolgok némileg megváltoznak, amikor egy csapatot irányítunk: ilyen esetben az egyik karakterrel elkezdett akció lepauzálódik, amíg a másik karakternek kiadjuk a parancsot, lényegében azonban elmondható, hogy a betörések nagy részét Matt fogja végrehajtani — a többiek inkább csak a keze alá dolgoznak.

Buktatók

Ha kész vagyunk a tervezéssel (legalábbis azt gondoljuk), ideje élesben is végrehajtani a betörést. A számítógépünk menüjéből a Start Plan opcióra kattintva már élvezhetjük is az előadást. Hőseink automatikusan eljátszák a tervezés során előírt szerepeket, akár egy filmben. Ha minden rendben lezajlik, a kis csapat megpattan frissen szerzett zsákmányával, mi pedig nyugodtan hátradőlhetünk — valószínűbb azonban, hogy a tökéletesnek látszó tervbe valami hiba csúszik, és kezdhetjük újra a tervezést (Edit Plan).



Lássuk tehát, hogy milyen buktatók állnak előttünk, és hogyan tudjuk ezeket elkerülni.

Az őrök: minden egyes helyszínen találkozhatunk olyan személyekkel, akik az épületet vigyázzák — ide sorolhatunk minden egyes embert, hiszen ha bárki meglát minket, egyből lebukunk, mert még a szállodavendégek is azonnal riadót fújnak láttunkra.

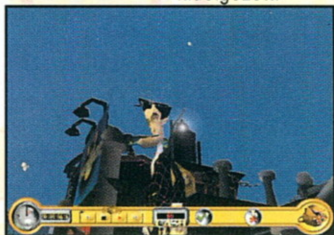
Szerencsére ők megszabott útvonalon járnak, még ha ez néha nem is tűnik egyértelműnek. Ezen kívül periférikus látószögüket is észleljük, így velük szemben a megfigyelés és a megfelelő időzítés a legjobb megoldás. Ne féljünk a tervezés során visszapörgetni a cselekedeteinket, ha úgy érezzük, gázos a dolog — még mindig jobb, mint újra tervezni az egész akciót.

Kicsit problémásabb, hogy az őrök bizonyos ajtókat, illetve tárgyakat folyamatosan ellenőriznek körútjuk során. Itt már nem számolhatunk a szerencsével, muszáj pontosan időzíteni, ez az egyetlen megoldás a lebukás elkerülésére. Hogy némi időt nyerjünk, nem árt mindig a célnak legmegfelelőbb eszközöket használni. Egy zárt ajtót például ki lehet nyitni egy kézi fúróval is, csak éppen jóval tovább tart, mint álkulccsal.

Alapjában véve elmondható, hogy ha a tervezés folyamán szánunk elég időt a terep feltérképezésére, és az őrök mozgásának kitapasztalására, akkor már csak valami apró banánhéjon csúszhat el a dolog.

Összegzés

Ahogy azt a screenshotokon is láthatjátok, The Sting! a rajzfilmszerű képi világot helyezi előtérbe — engem leginkább a nyolcvanas évek elejére jellemző francia képregényekre emlékeztetett. A megvalósítás full 3D, a karakterek mozgásától egész Fortune Hills kiépítéséig nagyon meggyőző és hangulatos. Sajnos a teljesen 3D-s játékokra jellemző textúra illesztési hibák itt is sűrűn előfordulnak, és nekem speciel az is nagyon bökte a szemem, hogy a főhőshöz képest mindenki más jóval kevésbé kidolgozott.





Sajnálatos módon az egész játékra jellemző a kiforratlanság: a kamera néha teljességgel használhatatlan, és a készítők rengeteg ziccert kihagytak, amit ez a téma ad — ugyanakkor az olyan részletekre, mint a karakterek képességeinek fokozatos fejlődése (minden elvégzett betörés után a résztvevők legtöbbet használt képességei fejlődnek) tudtak elég figyelmet fordítani. De említhetném azt a bosszantó dolgot is, hogy az őrök sokszor még a látómezejük legszélén túlról is kiszúrnak, de ha egy lépéssel mögöttük nyitunk ki egy ajtót, arra oda sem bagóznak.

Ez a kettősség az, ami elég hamar letörte kezdeti lelkesedésemet a The Sting! iránt — annak ellenére, hogy még így is nagyon jó, egyedi programnak tartom. Azok a fránya hibák, felületességek egy kis odafigyeléssel könnyedén kiküszöbölhetők lehettek volna...

Minden hibája ellenére a játék valahogy mégis odaszegezi az embert a monitor elé, amikor újra és újra nekifut ugyanannak a küldetésnek — és ez a The Sting! legfőbb pozitívuma: nem pumpálja az adrenalint, inkább gondolkodtat, logikára és kombinációra ösztönöz.

Befejezésképpen szeretném a lokalizáció híveit is megörvendeztetni egy hírrel: a The Sting! hamarosan magyar nyelven is megjelenik, „A nagy balhé" címmel — remélhetőleg a magyarítás jól sikerül majd, és sikerül megőrizniük a játék egyéni hangulatát.

VargaB.

JoWooD / Neo Software

www.thesting-thegame.com

PII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ - nagyon király zene
- egyedi alapötlet
- hangulatos

✗ - kiforratlan, felületes munka
- nem lehet csajokat leszólítani az utcán☺

86

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- ABIT TH7 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB RDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX200 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legjobb alaplapot az ABIT TH7-et építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 60GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízik ez az a gép, amelyel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet!



- Intel Pentium4 1400MHz
- 40GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangk.

229.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 60GB merevlemez
- SoundBlaster Live! hangk.

299.900 Ft

XPLORER

- Intel Pentium III processzoral
- Ultra DMA100
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Pentium III processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium III 933MHz
- Matsonic 7177C alaplap
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangkártya

149.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ABIT BX133 RAID alaplap
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez
- SoundBlaster 128 hangkártya

189.900 Ft



BASE



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 8MB
- 64MB SDRAM
- 17GB merevlemez

89.900 Ft

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT 2 Pro VGA 32MB
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- Fax modem 56kbps V90

109.900 Ft

FRONTMAN LCD PC

GERICOM
mobile world

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

- Intel Celeron 800MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

399.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 40GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

479.900 Ft



AKCIÓ - SEGA DREAMCAST JÁTÉKGÉP 29.992FT + ÁFA !!! - AKCIÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Asterix Mega MADNESS

Gall kakasok, szárnyaljatok!

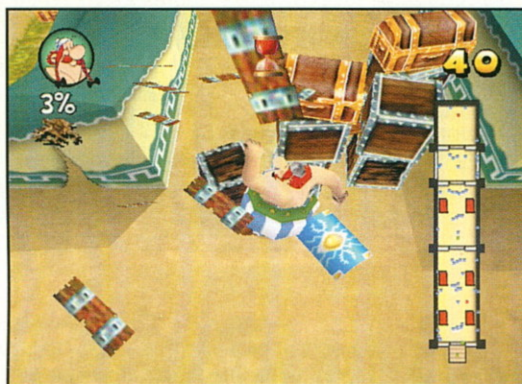
Tagadhatatlan tény, hogy a bor, a sajt, és Brigitte Bardot mellett a franciák egyik legnépszerűbb importcikke a stöpszli Asterix, oldalán elmaradhatatlan, kétajtós szekrény termetű cimborájával, Obelix-szel.

Kismillió képregény, jó néhány rajzfilm, és egy egész estét betöltő mozi, igazi sztárok felvonultatásával — körül-belül így áll a mérleg, legalábbis a szerint, ami kis hazánkba is eljutott ebből a legendából.

Jómagam még valamikor a nyolcvanas évek elején találkoztam először a kis gall falu hebehurgya lakóival, akik maroknyian szembeszálltak a római igával, hogy ország-világ szeme láttára szégyenítsék meg még magát a nagy Cézárt is, miközben ragyásra vertek minden egyes útjukba kerülő római légionáriust. Akkoriban csak az Alfa, és még néhány hasonló „underground" magazin hasábjain lehetett velük találkozni olykor-olykor (Lucky Lukekal egyetemben, akit a magyar fordító igen frappáns módon Villám Villnek keresztelt át) — és mivel az öregem igen komoly gyűjtője volt ezen lapoknak (ó, hol vagy ma már, jó Robur...), akarva-akaratlan is a kezem ügyébe kerültek néha — ez persze a gall rebelliseken kívül a gyakran címlapra kerülő, korai Boris Vallejo műveknek (és az azokon pózoló bögyös-faros sziréneknek) is köszönhető volt, de ez már egy másik történet... ;)

Nem lehetne azt mondani, hogy a szerkesztőséget elárasztják az Asterix nevével fémjelzett játékok, de azért időről-időre felbukkan egy-egy ilyen program — így történt ez most is, és én az eddigi Asterix stuffoknál tapasztaltak alapján kissé gyanakodva vettem a kezembe az anyagot. A kezdeti benyomások azonban kellemes csalódással szolgáltak.

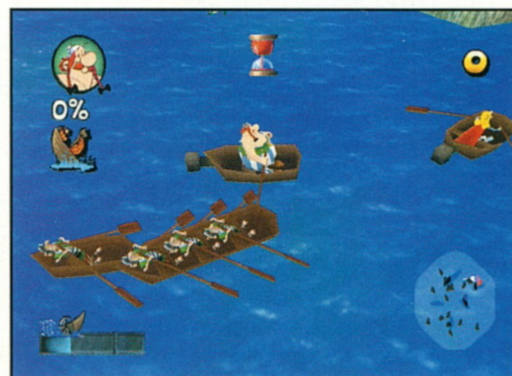
Az Asterix Mega Madness afféle játékgyűjtemény — egy verseny, ahol a kis gall falu lakói hivatottak eldönteni egymás közt, ki is a legerősebb, legrátermettebb, legügyesebb mindannyiuk közül. A játék során napról-napra kell megküzdeni a többiekkel, a lehető legkülönbözőbb versenyek folyamán — amennyiben sikeresen felülmúljuk a többieket a nap során (ehhez három számban kell összesítve nyernünk), máris átléphetünk a következő napra.





És hogy milyenek is ezek a versenyek?

Nos, néha némiképp bugyuták, néha igen ötletesek, de abban mindegyik megegyezik, hogy elsősorban az ügyességünkre és reflexeinkre lesz szükség a teljesítésükhöz. Akad olyan versenyszám, ahol gerelyvetőbe tárazott rómaiakkal, kalózokkal és tehenekkel kell kilőni egymást, de van olyan is, amikor az erdőben szaladgálva kell a falu druidája számára a gyógyfüveket begyűjteni — természetesen a többieknél hamarabb. Ennek van néhány módosulata is, amikor ugyanebben az erdőben kell minél több vadkant lecsapni, de van itt még versenyfutás is (katapulttal megtámogatva), evezős verseny, és még egy csomó minden, mi szem-szájnak ingere. Személyes kedvencem a versenyevés volt — itt az elénk tolt nyalánkságokat kell minél gyorsabban a szánkba lapátolni, miközben a jobb (és több pontot érő) falatokat akár el is csenhetjük a többiektől, ha éppen nem csapnak a fejünkre — és vica versa. Kevésbé tetszett az egyensúlyozó versenyfutás: itt a falu körül kellett körbeszaladni, fejünk fölött egy pajzson egyensúlyozó gallal, aki igen könnyedén leszédül, ha nem segítünk neki. Egy szó, mint száz: a játék ezen részére nem lehet panaszunk, főleg, hogy a már megismert játékokból tetszés szerinti gyakorlónapot összeállíthatunk, és mindezt akár ketten is játszhatjuk egyszerre, osztott képernyőn.



A program grafikájára sem igazán panaszkodhatunk, bár a karaktereket mintha egy kicsit kevés poligonból építették volna fel. A zene és a hangok viszont némiképp idétlenek lettek — bár ez egy ilyen jellegű játéknál nem annyira kirívó hiányosság.

A problémák igazándiból a játék kezelhetőségével vannak. Az irányítás szisztémája teljesen jó és egyszerű — a problémák ott kezdődnek, amikor azon kapjuk magunkat, hogy a karakterünket egyszerűen nem tudjuk oda irányítani, ahová akarjuk, vagy amikor a már fentebb említett egyensúlyozó versenyben a fejünk feletti manus ok nélkül lepottyan, vagy beleakadunk egy nem is létező terepakadályba, és az emberke megint csak leesik — bosszantó...

Ennek ellenére — ha sikerül megszoknunk a kezelhetőség eme furcsaságait — igazán szórakoztató kis anyaggal volt dolgom. Nagy kár, hogy semmi olyat nem hordoz magában, ami kiemelné a hasonszőrű programok közül.

Így — sajnálatos, de — pár nap játék után, jobb híján, feledésbe merül...

VargaB.



▲ *Reméljük, a bal oldali pajzstartó emberke még kitart egy kicsit...*

www.asterix-videogames.com

Infogrames / Unique Development Studios
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	6

✓ - a nyelvválasztó menü haláli
- kétjátékos mód

✗ - bizonyos versenyeknél irányíthatatlan
- középszerű

71

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az *576 KByte*-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az *576 KByte* című, havonta megjelenő folyóiratot ...... példányban, ... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.

Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ....

Cím: ....

E-mail: ....

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ......, ... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 ELFOGYOTT	90/2	90/3	90/4	90/5	90/6	90/7	91/1 ELFOGYOTT	91/2 ELFOGYOTT	91/3	91/4 ELFOGYOTT	91/5 ELFOGYOTT
91/6	91/7-8	91/9	91/10 ELFOGYOTT	91/11	91/12	92/1	92/2 ELFOGYOTT	92/3	92/4	92/5	92/6
92/7-8 ELFOGYOTT	92/9	92/10	92/11	92/12 ELFOGYOTT	93/1	93/2	93/3 ELFOGYOTT	93/4	93/5 ELFOGYOTT	93/6 ELFOGYOTT	93/7-8 ELFOGYOTT
93/9 ELFOGYOTT	93/10 ELFOGYOTT	93/11 ELFOGYOTT	93/12 ELFOGYOTT	94/1 ELFOGYOTT	94/2 ELFOGYOTT	94/3 ELFOGYOTT	94/4	94/5	94/6	94/7-8	94/9 ELFOGYOTT
94/10	94/11	94/12	95/1	95/2	95/3	95/4	95/5	95/6	95/7-8	95/9	95/10
95/11 ELFOGYOTT	95/12	96/1	96/2	96/3	96/4	96/5	96/6	96/7-8	96/9	96/10	96/11
96/12	97/1	97/2	97/3	97/4	97/5	97/6	97/7-8	97/9	97/10	97/11	97/12
98/1 ELFOGYOTT	98/2	98/3	98/4	98/5	98/6	98/7-8	98/9	98/10	98/11	98/12	99/1
99/2	99/3	99/4	99/5	99/6	99/7-8	99/9	99/10	99/11	99/12	00/01	00/02
00/03	00/04	00/05-06	00/07	00/08	00/09	00/10	00/11	00/12	01/01	01/02	01/03

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620.-
2	89.-	22	580.-	42	620.-
3	229.-	23	580.-	43	620.-
4	229.-	24	580.-	44	620.-
5	229.-	25	580.-	45	620.-
6	229.-	26	580.-	46	620.-
7	229.-	27	580.-	47	620.-
8	540.-	28	580.-	48	620.-
9	540.-	29	580.-	49	620.-
10	540.-	30	580.-	50	620.-
11	540.-	31	580.-	51	620.-
12	540.-	32	580.-	52	620.-
13	540.-	33	580.-	53	620.-
14	540.-	34	580.-	54	620.-
15	540.-	35	580.-	55	620.-
16	540.-	36	580.-	56	620.-
17	540.-	37	580.-	57	620.-
18	540.-	38	580.-	58	620.-
19	540.-	39	580.-	59	620.-
20	540.-	40	580.-	60	620.-


01/04 01/05 01/06

576 KByte 2000-2001-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

00/01	398,-	00/11	796,-
00/02	796,-	00/12	796,-
00/03	796,-	01/01	796,-
00/04	796,-	01/02	796,-
00/05-06	796,-	01/03	796,-
00/07	796,-	01/04	796,-
00/08	796,-	01/05	796,-
00/09	796,-	01/06	796,-
00/10	796,-		

Az 576 KByte

1990-1999-es

régi számai

akciós áron, egységesen

100,- Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf.:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendeléshez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

Kult JÁTÉKOK

A sarki zöldséges is ezt nyomja

Egy ötlet és más semmi. Az érvényesüléshez ennyi bőven elég. Aztán már, ha elég nagy mázlija van az embernek, megy minden, mint a karikacsapás. Mivel az ember az a fajta megfejthetetlen organizmus, ami előszeretettel működik az ellenkezője szerint, mint ahogyan azt az erre szakosodott emberek elképzelnék, így aztán ember legyen a talpán, aki manapság játék készítésébe mer fogni. Mert mit lehet tudni, mi az az ötlet, ami megfogná a vásárló réteget, mit kell ahhoz nyújtani, hogy legalább az árát visszahozza a termék?

Ezen cikkünk természetesen nem tud választ adni a kérdésre, de 2 példát máris fel tud hozni arra, hogy mi minden múlhat a véletlenen, és a kiszámíthatatlan embereken. Merthogy kult, — vagyis kultusz — játékká válni nem is mindig tudatosság kérdése. Sőt, a legkevésbé sem az. Mégis mit lehet szeretni egy olyan játékban, ahol pálcika kergeti kört, vagy óriási pixel hegyek vonulnak át a képernyőn? Hát kérem szépen a válasz pofonegyszerű: a hangulatát. Mert valahogy belekódoltak azok az átokverte programozók egy ilyen megfogalmazhatatlan valamit, amitől megy a portéka szekere nem is kis sebességgel.

MOORHUHN 2

http://www.moorhuhn.de/

Vegyük is mindjárt első páciensünket jobban górcső alá, ami már nem egy mai csirke, viszont vízityúk. Ezt mindjárt meg is magyarázom jól, merthogy mostanában divattá terebélyesedő ténykedéssé vált a nagy, és elismert multicégek körében, hogy iratnak magunknak kis ingyenesen terjeszthető szoftvereket, mint tette ezt például az Intel is autóversenyes játékával. De a Moorhuhn esetében másról volt szó, hiszen ővízityúksága eredetileg egy Johnny Walker reklámban tűnt fel, ami aztán Németország első számú beszédtémájává nőtte ki magát. Ekkor merülhetett fel a kérdés az italokat gyártó cégben, mi lenne, ha napjaink legdinamikusabban fejlődő médiáját használnák fel a népszerűsítésre, és PR-osokat megszégyenítő teljesítménybe fogtak. A Phenomedia céget kérték fel, hogy egy ingyenesen letölthető játékot készítsenek, mely nem szólna másról, csak hogy ezt a szerencsétlen tyúkot le kelljen lőni. Lehetőleg minél többször. Azt, hogy ezt miképp, vagy hogyan, a már nem kezdő Phenomediára lett bízva. És hamarosan megszületett a Moorhuhn Jagd, Németország főnökeinek rémálma. Köszönhetően 1 MB körüli méretének, a verzió úgy terjedt el, mint a futótűz, és gyors játékmenete csak elősegítette azt, hogy minden munkahelyen feltűnjön belőle 1-1 verzió. Aztán ez a példányszám eleinte csak nőtt, növekedett, míg végül nem a játékkal töltött órák száma csapott át rendkívül magasba. Ekkor már nem volt kérdéses: Németországot megfertőzte a Moorhuhn láz.





A játékszabályok nem voltak bonyolultak: adva volt másfél perc, egy újratölthető pisztoly, egy belső nézet, és a scrollozható terep, melyen hol az elő, hol a háttérben repkedtek el ezek a bizonyos tyúkok. A lepuffantásukért különböző pontszámok jártak, és hamar versenyhelyzet alakult ki: ki lesz az ország legtöbb pontját elérő játékos. Szinte a semmiből nőttek ki a világranglisták, az összesítőhelyek, a fórumok, ahol minden rajongó összemérhette, illetve megoszthatta tudását másokkal. A versenyek célja olykor nem volt öncélú, akár egy valódi (ám természetesen Moorhuhn jelképre pingált) gépjárművet is lehetett nyerni!

A láz nem csillapodott, és amíg forró volt a vas, Johnny Walkerék addig ütötték — a Phenomedia cirka 1 éven belül már a második résszel örvendeztette meg a rajongókat, illetve az újoncokat. A második rész már sokkal profibb volt elődjénél, révén erre több idejük is volt a srácoknak, másrészt pedig itt már kifejezetten tudatos volt mind a háttér, mind pedig a játékmenet kialakítása. Oly módon, hogy a megadott másfél perc és vízityúk had nem csak szimplán a lövöldözésre volt elegendő, illetve felhasználandó, hanem különböző trükkökhöz folyamodva ezt jóval tovább tolhattuk ki. Merthogy immáron nem volt CSAK lövöldözés, hanem elő kellett, hogy kerüljön némi stratégiai érzék is. Nem mindegy már, hogy milyen sorrendben, mennyit, és mire lövünk! Bár a tyúkok továbbra is előtérben maradtak, már nem csak őket lehet aprítani, hanem hajót süllyeszthetünk el a lápban, templomtoronyba lőhetünk bele, sőt egy egész fát megcsonkíthatunk — akár törzsestől kiszakíthatjuk helyéből. És hát igazi bizonyítéka







Közönséges vízityúk (Gallinula Chloropus): Élőhelyei a tópartok, vizes lápos területek. Tollazata fekete, mellrészen vörös, lábai a vizes élőhelyhez alkalmazkodtak — ujjai hosszúak és vékonyak. A vízityúk-félékhez hasonlóan kíváncsi, és viszonylag kevésbé rejtőzködő állat, és mivel hangtalansági fogadalmat sem kötött, hívhatnánk akár zajosnak is. Télre nem marad itt — ezért költöző madár.
Vörös fajd (Lagopus Lagopus Scotius): Az észak-európában honos nyírfajd alfaja. A játékban szereplő vörös fajd nőstényét a helyi népek csak vízityúknak nevezik. A vörös fajd az egyetlen állatfaj, amely élőhelye kizárólag a Brit-szigetekre korlátozódik. Vadászata jól menő népi sport Skóciában.

akkor lesz csak annak, hogy kultusszá nőtte ki magát a játék, ha sorban vetünk egy pillantást arra mi más lett még ebből, mint computer játék. Hát, én igen csak tátott szájjal figyeltem annak az online shopnak árlistáját, ahol többek között Moorhuhn törülközők, mobiltelefon tartótokok, plüssfigurák, plakátok, és kulcstartók voltak fellelhetők. Mindez persze csak egy apró része a hisztériának: azóta saját audio CD lemeze van a vízityúknak, akár koncertekre, vagy TV-s showműsorokba is hívhatják a szervezők szerepelni.

És egy adat a végére, hogy a kétkedőket is elgondolkoztassam egy csöppet: eddig a játékot 18 millió ember töltötte már le.

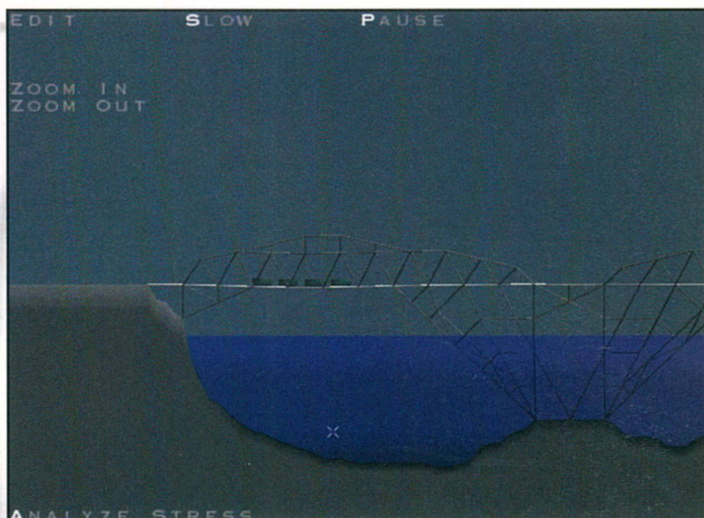
BRIDGE BUILDER

http://www.bridgebuilder-game.com/

Van a gyűjtőszenvedély, amely betegségben szenvedő kedves páciens dolga nem áll másból, minthogy rajongásának adott tárgyát minél tökéletesebbre csiszolja, a hozzáférhető összes matériát a lehető legtökéletesebb állapotban beszerezze, hogy aztán rendszerezve őket, szépen, sorba állítva gyönyörködhessen benne. Ez — vagyis a soha el nem készülő kész mű megtekintése — az ő célja. Mert ez őt megnyugtatja. És ha jól körülnézünk magunk körül, mindenki találhat valamit, ami bizonyíték erejű lehet eme hóbort megfigyelésében.

De, hogy ez mégis miként kapcsolódik egy vasúti-híd építő programhoz? Hát csak annyiban, hogy itt is a tökéletes harmóniára, összképre, és nem utolsó sorban használhatóságra kell törekednünk. Mert ugye az ember szeret tervezni. Ha ő az úr, az mindjárt tetszik neki. Itt meg rögtön egy komplett kis tervezőprogramot kapunk — persze kissé lebutítva.

2001 első kultusz játéka a Bridge Builder lett, a maga kis miniatürizált CAD világával. Aha, és mi is az a CAD? Hát kérem szépen, ezzel a gyűjtőnévvel illetik a professzionális tervezőprogramokat, mint például egy ház teljes építészeti megtervezéséhez használatos szoftvert. Ezt leegyszerűsítve, akár az átlagfelhasználónak is írhatunk programot, mely ezáltal élvezhetővé és ugyanolyan hasznossá válhat. A BB világa meglehetősen egyedi. Hidat kell felhúznunk egy 4 vagonos vonat számára, melynek egyetlen célja van: ezen a hídon áthaladjon — sértetlenül. A leegyszerűsítésnek hála, nem kell csavarokkal, szögekkel, egyéb miniatűr alkatrészekkel foglalkoznunk: egyszerűen csak lapokat pakolgatva kell egy hídszerkezetet kialakítanunk. Egy a lényeg: ne fogyjon el a pénzünk, illetve a vonat, csak vízszintes irányban tud haladni. Ja, bocs — ez kettő volt...

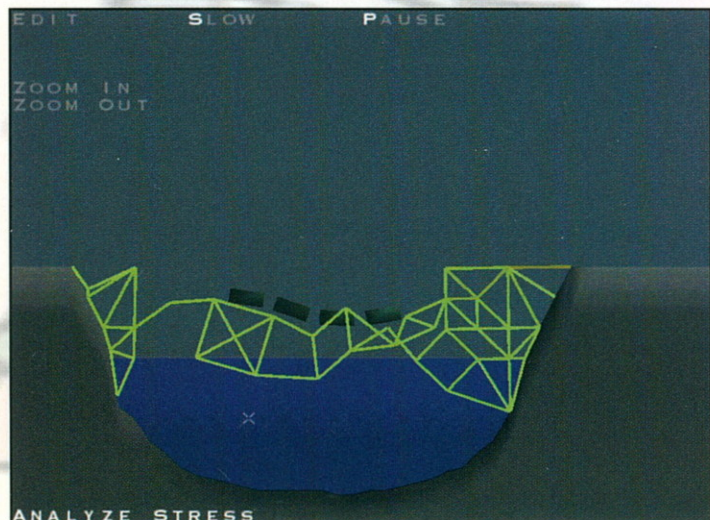


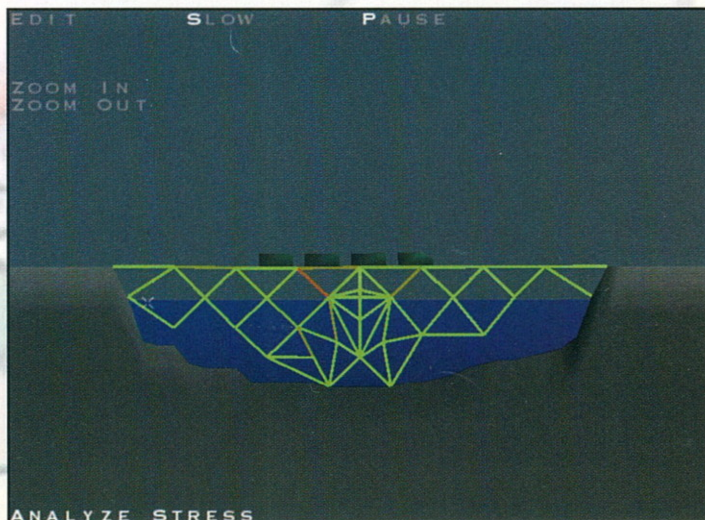
Minden pályán adott pénzmaggal gazdálkodhatunk, amiből egy épkézláb szerkezetet kéne összebarkácsolnunk. Lényeges opció, a kép alján leledző Analyze Stress gomb, melyet on állásba helyezve máris vizslathatjuk, hogy mennyire lett kóser a cucc. Ha szép rikító zöld, akkor aggodalomra semmi ok: máyerek vagyunk, azonban ha narancssárgás, illetőlegesen pirosba hajló színárnyalatot vélünk felfedezni, akkor bizony nagy a veszélye annak, hogy összedől a szerkezet. És ezek után jön még csak a java: ráereszteni a vonatot a műre: most dől el (vagy marad állva), hogy mit bír a hidunk. A pályán akkor juthatunk tovább, ha a vonat mind a 4 kocsija sértetlenül átjut a szakadék túlpartjára. A hidat építeni amúgy a megadott kikötési pontokhoz kapcsolva kezdhetjük el.

A játék 15 pályából áll, de hát mit is várhatna az ember egy 122 KByte-os programtól? Persze pánikolni nem kell, az Internet mindenre tudja a választ: temérdek extra és bonusz kiegészítés látott már napvilágot ehhez a programhoz is.

Amúgy ez csak egy demó verzió, a végleges változatot több dollárért vehetik magukhoz az ezt óhajtók — ám nem hiszem, hogy erre feltétlenül szükség lenne, mert a bonusz add-onok segítségével itt bizony hónapokig eltartó szöszmötölések vehetik kezdetüket. Én most modellezem a Lánchidat ☺

Bagó Péter





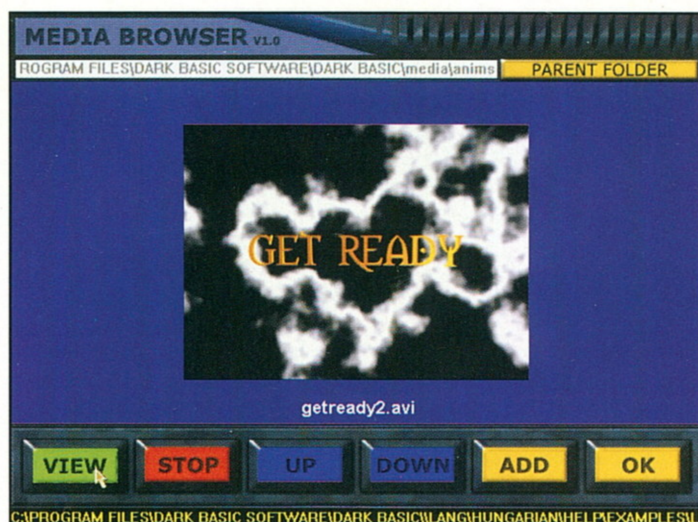
Dark BASIC

Egyáltalán nem sötét, sőt...

Szerintem sokan fantáziáltak már arról, hogy milyen lenne az, ha saját magunk készítenénk el egy játékprogramot. Amellyel aztán nem csak mi szórakozhatnánk. Már a C64-es korszakban megjelentek az első játékszerkesztők, amelyek azonban még nem tartalmaztak grafikát, csak egy szöveges környezetet. Ezek a kezdetleges editorok még csak elágazásokat tartalmaztak, amelyekkel különféle relációkat állíthatunk fel a szobák, vagy éppen a helyszínek között. Nem sokkal ezután megjelentek az első Shoot'em Up játékok szerkesztői, amelyekkel elkészíthettük kedvenc lövöldözős játékunkat, igaz csak az előre megadott grafikai készlet felhasználásával. A Commodore Amiga hozta el a játék és demo szerkesztők aranykorát — az egyik leghíresebb az RSI Demomaker volt, amellyel introkat, és kisebb demokat készíthettek a programozáshoz nem értők. Ahogy telt-múlt az idő, egyre többen szerették volna számítógépüket nem csak játékra, hanem valamilyen produktum létrehozására felhasználni. Egyre több és több demo/játék készítő jelent meg — a most tárgyalt Dark Basic 1999 szeptemberében jutott ki először a piacra. A Dark Basic, nevéből adódóan nemcsak egy programszerkesztő, hanem egy különálló programnyelv is, ami azt jelenti, hogy aki ezzel a fejlesztői rendszerrel szeretne valamit is összehozni, annak nem árt egy kis Basic kurzuson átesnie. A Dark Basic elsősorban 3D-s grafikát használó programok fejlesztésére lett kihegyezve. Ezt mi sem hangsúlyozza jobban, minthogy a felhasználandó 3D-s objektumokat közvetlenül a 3D Studio Max-ból tudjuk importálni. A hálóra feszítendő textúrát pedig rögtön BMP állományból tudjuk ráhúzni a vázra.

A szerkesztő felülete

A program egy szokásos Delphi, vagy éppen egy C++ felülethez hasonlít. Sajnos a szerkesztői felület 640*480-as felbontásban működőképes, amely felbontásban kevésbé látható át egy-egy nagyobb terjedelmű forráslista. A telepítő CD-n találtam egy 32-bites editort, amely elvileg használható is lehetne, már csak a nagyobb felbontású kezelőfelület miatt is. De sajnos ez az editor még nem képes ellátni, csak a szerkesztői funkciókat (egyszerű text-editor), amikor is egy fordítással próbálkozunk, akkor kis programunk szépen lefagy. Most nézzük a szerkesztő kényelmi szolgáltatásait! Talán a legjobb és a legokosabb része a programnak a súgó, amely akkora részletességgel tárgyalja az egész Basic nyelvet átölelő struktúrát, hogy csak azt mondhatom, ennél interaktívabb programozást tanító segédletet még nemigen láttam. Tehát ne kedvtelenedjen el senki, még az sem, aki életében még egy árva programsort sem gépelt be. Az interaktív súgó egészen a matematikai alapoktól kezdve, a teljes 3D-s grafikai leképzésekig mindent elmagyaráz. A program két kezdeti alternatívát ajánl fel, az egyik az ALAPOK, a másik a GYORS KEZDÉS. Az elsőben mindenféle alap dologgal ismerkedhetünk meg, amelyet nemsokára tárgyalni fogunk. Az utóbbiban (Gyorskezdés) a Basic, vagy éppen



▲ *Készen állsz egy jó kis program megírására?*

Pascal nyelvben járatosak beleugorhatnak a mélyvízbe, és akár 15 perc elteltével már el is készíthetik első saját kis programjukat. Mint minden programnyelvnél, először a szintaxisokkal kell kezdenünk, meg kell ismernünk a különféle adattípusokat, hogy azok később az utasítások elsajátításánál ne jelentsenek problémát. A szintaxis súgó alpontjai: adattípusok, változók, tömbök, aritmetikai összehasonlító és logikai operátorok, általános parancsok és általános felhasználói függvények, foglalt szavak, megjegyzések és tagolás, hibák és figyelmeztetések. A legtöbb időt eme bekezdések tanulmányozásával érdemes eltöltenünk, hiszen az alapok (változók, aritmetika stb...) megértése nélkül sohasem tudunk majd egy normális programot írni. A gyors kezdés menüben már bizonyságot kell adnunk az előzőekben tanultakból, ahol is egy öt fokozatból álló interaktív kézikönyv segít az alapokban megtanult elvi dolgok gyakorlati elsajátításában. Az ötödik lecke végén már a textúrák betöltését és a Midi fájlok lejátszását is gyakorolhatjuk. A parancsok oktató pontban felsorolásra kerülnek azok a kategóriák, amelyek specifikusan csakis a Dark Basic sajátjai, ezeket a parancsokat más programozási nyelvekben ne is keressük, hiszen ezek csakis a 3D/2D grafika és animáció készítésére lettek létrehozva. A parancsok tizenhat nagyobb kategóriába lettek rangsorolva, ezek a következők: ALAP (minden basic fordítóban megtalálható általános parancsok listája, ciklusok + változók kezelése.) — BEVITELI (a beviteli eszközök kezelésére szolgáló parancsok.) —

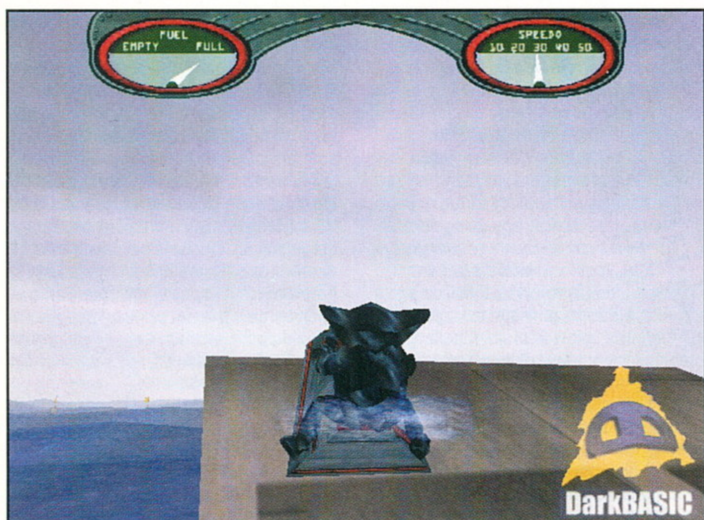


▲ *Nesze neked Quake III*

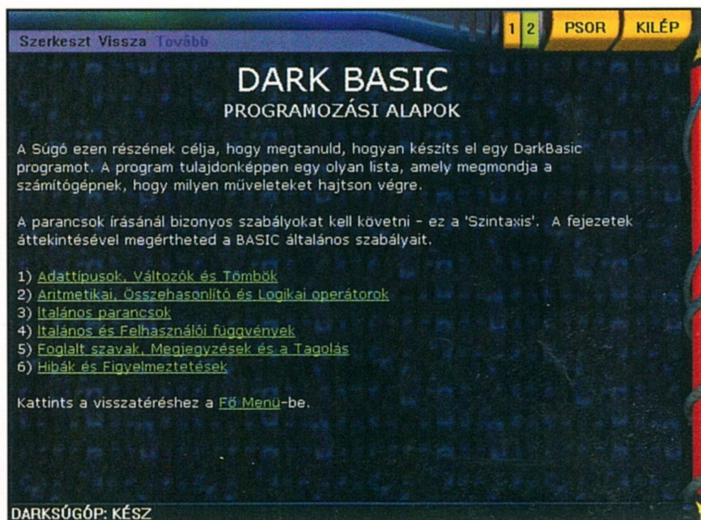


▲ *Egy igen cool tankos játék*





▲ *Vidám vízisportot űző manó, hátulnézetből*



▲ *Így néz ki a program help-je*

MATEMATIKAI (a matematikai számításoknál használt parancsok összesítése /mátrixszámítások/) — 2D ALAP (a kétdimenziós grafikában használatos parancsok listája BOX, CIRCLE...) — SZÖVEG (a szövegek megjelenítésére használatos parancsok listája.) —
KÉPERNYŐ (a képernyő paramétereit befolyásoló parancsokat ebben a menüben találjuk meg.) — BITKÉP (a bitképek betöltésére és módosítására használható parancsok gyűjteménye.) — SPRITE (a sprite-ok mozgatására, ütközés tesztjére, animálására felhasználható parancsok.) — HANG/ZENE (a hangok és zene lejátszó parancsok.) — ANIMÁCIÓ (az animáció lejátszására vonatkozó parancsok /AVI/.) — 3D ALAP (a háromdimenziós objektumok kezelésére szolgáló parancsok listája.) — 3D KAMERA (a beépített kamera pozíciójának megváltoztatásához szükséges parancsok listája.) — 3D FÉNY (fények létrehozására és azok mozgatására szolgáló parancsok.) — MÁTRIX 3D (ebben a programban a terep megadását hívják mátrixnak, ahol is egy textúrát feszítünk egy adott rácsra, amelynek a fizikai paramétereit szabadon állíthatjuk. Egyszerre 6000 mátrix-szal dolgozhatunk. A mátrix kiválóan alkalmas, pl. tengervíz hullámzásának modellezésére, vagy éppen a sivatagi homokbuckák kialakítására is. - RENDSZER (talán a legfontosabb menüpont, amely a gépünk hardware-ének detektálására szolgál, hiszen nagyon dicséretes az, ha valaki ír egy jó játékot, de mi van akkor, ha ezt a programot ő máshová is el szeretné vinni, ahol esetlegesen nem olyan konfigurációjú számítógép van, mint otthon? Ezt a kompatibilitási problémát segítenek megoldani ebben a menüpontban megtalálható utasítások.) A példákban mindegyik fent említett kategóriára találunk példaprogramokat, amelyek nagyban megkönnyítik a parancsok használatának elsajátítását. A tankönyv menüben már kész feladatokat kapunk, amelyeket a tanultak alapján kell megoldanunk, itt szerepel a 3D-s kocka forgatásától kezdve a tőzsdei adatbázisig mindenféle feladat.

Példák, segédprogramok....

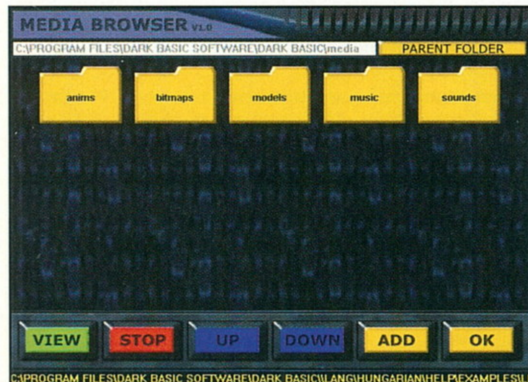
A program a lehető legegyszerűbb és legnépszerűbb fájltípusokat használja (Wav, Avi, Bmp, 3ds), amely fájlokat könnyedén előállíthatunk bármelyik általánosan használt programmal. A Dark Basic tartalmaz öt darab előre elkészített játékot, amelyet csak le kell fordítanunk, és már futtathatjuk is őket. A programok között találhatunk a Galaxianshoz hasonló lövöldözős játékot, de akad itt first person nézetű kemény akció játék is.

De nemcsak az előre elkészített játékok futtathatók le, hanem minden egyes példaprogram is, ahol a súgóból rögtön a szerkesztőmezőbe ugorva már ki is próbálhatjuk az adott utasítást. A program külön sajátossága, hogy kétféle produktumot képes létrehozni, az egyik egy olyan futtatható .exe állomány, amelyhez még szükséges a Dark Basic, ebbe még bele tudunk javítani és könnyen debug-olhatjuk is. A másik lehetőség a végleges .exe fájl fordítása, amelyen már semmilyen módosítást nem tudunk eszközölni, viszont a futtatásához a DirectX 7-en kívül már semmi sem szükséges.

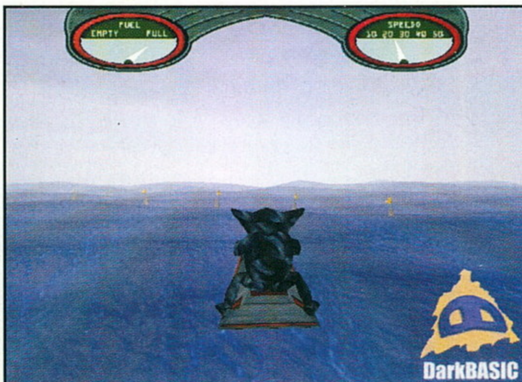
A program fő erőssége a Media tallózó, ahol minden egyes objektum, animáció, háttér megtekinthető és szelektálható. Plusz a 3D-s modellek forgatására is lehetőségünk van.

A Dark Basic igazi meglepetéssel szolgált, hiszen eddig még egyetlen olyan játékszerkesztő sem készült, ahol kötöttségmentesen, képzeletünket használva teljesen független produktumot hozhattunk volna létre.
A program dobozán szereplő „A program megalkotásához semmiféle programozási ismeret nem szükséges" feliratot egy kicsit túlzásnak tartom, hiszen már a címben is szerepel, hogy basic.
De remélem, hogy a Pascal-on nevelkedetteknek sem jelent különösebb problémát a programozási tudásuk basicre degradálása, aki pedig a basic-kel kezdte az most nagyon szerencsésnek érezheti magát.
Sajnos az elkészült anyagok sebességét más gépen nem sikerült tesztelnem, nálam (1084Mhz) elég gyorsan futottak a 3D-s programok, de hogy mi történne egy 233-as masinán?

KeFe™



▲ *Látkép a média tallózóból*



▲ *Vidám vízisportot űző manó, mégegyszer*

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Carnby kalandjai a szigeten

Miután Carnby átbukdácsolt egy fa ágai között, szerencsésen földet ért. A következő helyszínről jobbra induljunk, ekkor Aline hív minket rádión, és megtudjuk, hogy a nagy házban van, nekünk is az lesz az uticélunk. Haladjunk tovább, hamarosan egy kis épülethez érünk, aminek a lépcsője ragad a vértől, több sem kell nekünk, irány befelé. Bent dumcsizzunk egyet egy félkarú emberrel, ami lényeges, hogy előtte van egy kulcs, amit szabad szemmel nem látunk, és Carnby az animációban kikapcsolta a zseblámpáját. Van egy trükk (ezt Aline-nél nem ismétlem meg), amivel könnyen ki lehet szűrni a tárgyakat, ha bekapcsoljuk a zseblámpát és körbevilágítunk, a tárgyak, ha a lámpa fókuszába kerülnek, élesen elkezdenek csillogni. Így könnyű megtalálni a kulcsfontosságú dolgokat, de a többi pikápot is. Vegyük fel space-szel a kulcsot, irány ki, és haladjunk tovább. Az épületből lövéseket hallunk, a pasas „fegyvert tisztított", és véletlenül agyonlőtte magát, bárkivel előfordul az ilyesmi, szóval már nem érdemes többet visszamennünk. Pár lépés után egy ajtóhoz érünk, a kulccsal nyissuk ki, majd utána vegyük fel a lőszert. Itt egy frankó mozit láthatunk, egy árnyéklény lemészárol egy dobermannt. Ne szaladjunk még fel a lépcsőn, nyissuk ki előtte balra a rácsos ajtót, és gyűjtsük össze a lőszert és energiacsomagot, majd irány vissza és fel a lépcsőn. Itt jön az első ellenfelünk, egy átalakult dobermann, ezeknek három lövés kell az alapfegyverrel (a további ellenfelekre helyszűke miatt nem nagyon térek ki). Szedjük le, aztán két irányba is indulhatunk, én a jobboldali utat szoktam választani, de balra is ugyanahhoz a lépcsőhöz jutunk. Szaladjunk fel a lépcsőn, majd a következőn is, ahol egy zárt ajtóba ütközünk, és újabb eszmecsere következik Aline-nel. Ha Carnby kibeszélte magát, húzzunk tovább, felettébb hangulatos az a kép, ahol bennünket figyel valaki sejtelmesen egy törött ablak mögül, Big Brother rajongóknak különösen ajánlott. Pár lépés után találkozunk az első falatozó árnyéklénnyel, ebbe már rendesen kell pumpálni az ólmot, ami nagyon lecsökkenti a muníciónkat, tehát ezeknél, és a többi ellenfélnél is inkább az a javasolt stratégia, hogy szaladjunk el mellettük, ha tudunk. Csak akkor bocsátkozzunk harcba, ha elkerülhetetlen. A lépcső alján nyissuk ki az ajtót, mögötte egy régi vágású lépcsős csatornalejárót lelünk. Menjünk körbe a korlát mentén, eresszük le a vizet az ott található csappal, majd szaladjunk el az árnyéklény mellett, és irány a csatorna. A csatornafőnök mellett nem lehet elslisszolni, bele kell lőnünk párszor, utána haladjunk tovább, és másszunk fel a létrán. A szemközti ajtó zárva van, balra másszunk fel, vegyük fel az állásmentő medált, és távozzunk az ajtón. A pincében gyűjtögessünk emberesen, a háromcsövű sörétes puska különösen hasznos eszköz lesz, a koporsóban pedig egy kulcsot találunk (bár Carnby először azt hiszi Aline hullája figyel benne, ez nem látomás, csak puszta hatáskeltés mindenféle jelentőség nélkül). A koporsó melletti ajtón távozzunk a kulcs segítségével, és pár lépés után végre bejutunk az épületbe.

Itt először Aline dühöngését hallgathatjuk meg a rádión keresztül, herótja van a placctól és az egész szigettől, le szeretne lépni, vagy legalább kiszabadulni a szobából, ahova Obed Morton zárta. Tehát nekünk kell rajta segítenünk. Rögtön a tükörajtó mellett láthatunk egy szobrot, a padlón pedig kopást, ez már szakállas Resident Evil puzzle, természetesen meg kell tolnunk a másik irányból a szobrot space-szel. Egy kis közjátékban egy árnylény lekapcsolja a villanyt, miután leszedtük (ami szükséges a nyugodt szobortologatáshoz), nyugodtan kapcsoljuk vissza. A tükörből leolvashatjuk a szobor hátulján levő két betűt, HM (azaz Howard Morton), ezt kell beütnünk a szobron található gépbe, aminek hatására a Lenin festménnyel (hehehe) történik valami. Szedjük fel az egyik asztalról az állásmentő medált, majd irány fel a lépcsőn, az emeletet Morton-okról készült festmények díszítik, a Lenin kinézetű fazont ábrázoló kép mögött egy rozsdás kulcsra lelünk. Most már kiszabadíthatjuk Aline-t, miután kiderül, hogy a szekrény mögötti szobában van, lökjük arrébb a szekrényt, és Aline és Carnby máris egymás karjaiba omolhatnának, ha ez a játék a Titanic alapján készült volna. Ebben a szobában jól nézzünk körül, az íróasztalban találunk egy szobrot és egy diktafont, ez utóbbit hallgassuk meg, sok fontos infót kapunk a sziklakörről Alantól, többek között, hogy a csillagok állásával függ össze a működtethetősége. Továbbá a varázsszavakat is meghallgathatjuk abban a sorrendben, ahogy nekünk is el kell majd kántálnunk őket később, a megfelelő égtáj felé fordulva. A szekrénynél még megnézhetjük Edenshaw fényképét, az éjjeliszekrényről pedig vegyük fel, és olvassuk el Alan Morton naplóját, ebben is sok tippet kapunk a puzzle-khöz, és egyben értékes háttérolvasmány. Egyébként ezeket a könyveket bármikor visszaolvashatjuk a tárgylistában is, ugyanígy érdemes megnézni alaposabban a felvett tárgyainkat (a nemrég begyűjtött kulcsról így tudhatjuk meg, hogy a második emeleten kell majd használni), és időnként Carnby saját naplóját is hasznos forgatni, rendszeresen lejegyzeteli a fontosabb eseményeket és észrevételeket. Folytassuk utunkat az itteni tükör mögött, a lépcsők alján újabb állásmentő medált találhatunk, továbbá beleshetünk a labiba is. Más dolgunk errefele nincs, így húzzunk vissza a hallba, ahol a szobor volt. Az egyik duplaszárnyú ajtón távozzunk (Aline kiszabadítása előtt Carnby nem volt hajlandó arra menni), itt Edenshawtól kapunk egy mentőmedált. Kapcsoljuk fel a villanyt, majd a villanykapcsoló utáni egyetlen nyitható ajtón menjünk be, itt már zombikkal kell harcolnunk, ezután nyissunk be az első ajtón. Kapcsoljuk villanyt itt is, és kutassunk, találunk egy víztartályt és egy feszítővasat, és megtaláljuk Richard Morton végrendeletét is (melyben bevallja, hogy emberi áldozatokat is mutatott be, és De Certo barátja vitte rá minden gonoszságra, érdekesség, hogy az Alone 1-ben szereplő manor neve is Decerto volt), ez egyébként a kulcs az egyik könyvtár puzzle-höz. Tovább kutatva megtaláljuk Obed könyvét az Abkanis indiánokról, Obed naplóját, egy vizes flaskát, egy újságcikket Obed-ről, a szekrényben egy energiacsomagot, végül a polcon lőszert és Obed diplomáját. A flaskát töltsük meg vízzel, majd távozzunk a másik ajtón át, így több út is nyitva áll majd. A hallból menjünk ismét a folyosóra a dupla ajtón át, onnan a másik irányba induljunk, és az első ajtón be. Ezen a folyosón a zombik mindig újrateremtődnek, ahogy sok helyen, a folyosó végén vegyük magunkhoz az energiát és lőszert, továbbá valószínűleg az itteni működő csapnál is megtölthetnénk a flaskánkat. A folyosóról menjünk be az egyetlen ajtón, és használjuk a hajómodellnél a vízzel teli flaskát, láthatjuk, hogy ismét a festményeknél történt valami. Itt gyűjtsük be a lőszereket, az állásmentőt, a fényképet (ez a tipp a flaskás puzzle-höz) és a farkas maszkot, majd tépjünk vissza a festményekhez (a házban könnyű eligazodni, de a térképpel még könnyebb). A hajós festmény mögött újabb kulcs vár ránk, ezzel menjünk át Obed szobáján (ahol a sok Obed cucc volt), ki a másik ajtón, át a kis folyoson és nyissuk ki az ottani ajtót. Gyűjtsük be az energiacsomagot és a kulcsot, majd a farkas maszkot helyezzük a bagolyszoborra, így újabb kulccsal leszünk gazdagabbak. Menjük a nagyobb folyosóra, szedjük fel a másik végében a lőszert, szaladjunk fel az ottani lépcsőn, és nyissuk ki az ajtót a kulcsunkkal. Elérkeztünk az első emeletre, Carnby és Aline összerakják az információikat. Tehát Alan és Obed Morton ikertestvérek, Alan az őrült lángész és a gonoszabb, aki ki akarja szabadítani az indiánok és a fény istenei által lezárt kapu mögül a sötétség kreatúráit, amik már most is át-átszivárognak, és amiken már most is genetikai kísérleteket végez (mi több embereken is, és keresztezi is a két fajt, egyfajta Dr Moreau). Tehát Alan Morton az ellenségünk, hőseink célja, hogy jól hátsón billentsék. Kapcsoljunk villanyt, és kezdjük el felfedezni ezt az emeletet is, az első ajtó zárva van, a másodikon jöttünk be, tehát jöjjön a harmadik. Szedjük fel az energiát, a mentést, majd nyírjuk ki a franciaágyon trónoló csápos szörnyet úgy, hogy a felette levő lámpát célozzuk (az leesik és elégeti a lényt), ezután gyűjtsük még be a lőszert és a rakétavetőt. Itt már nincs több dolgunk, a folyosóról a következő ajtót is nyissuk ki, visszakerülünk a festményekhez, de újabb utat nyitottunk magunknak, gyorsabban közlekedhetünk majd. Haladjunk tovább, a következő jobb oldali ajtó zárva van, a kacskaringós folyosó végén viszont bemehetünk az ajtón egy már begyűjtött kulcs segítségével. Kapcsoljunk villanyt, vegyük fel a mentést, a lőszert, a kulcsot és a fél fényképet, majd olvassuk el a beszédes nevű Judas De Certo Richard Mortonhoz íródott levelét (melyből megtudjuk, hogy Richard eladta a lelkét a gonosznak), továbbá Obed egy újabb fényképes naplóját (ezek csak érdekességek, semmi fontos infó nincs bennük). Most menjünk vissza a földszintre azon a lépcsőn, amin feljöttünk, majd a földszinten a következő ajtón menjünk be, ahol még nem jártunk. Ez is egy lépcsőház, ezen keresztül juthatunk fel a második emeletre, ahol kapcsoljunk villanyt. Az ajtón bemenve ismét célozzuk meg a villanykapcsolót, majd szedjük fel a csúzlit (ami egy gránátvető), és nyissuk ki a következő ajtót a kulcsunkkal. Szereplőink ismét kicserélik a gondolataikat, Aline-től megtudjuk, hogy valahol padlót kell majd bontanunk, továbbá, amit már sejthettünk, hogy Edenshaw is a jók csapatában játszik, ergo a barátunk, a dolgok rendberakásához 7 szobrot kell neki megszereznünk. A következő szobában már igen szívós árnyéklényekkel találkozunk, ezeknek már hosszú, veszélyes nyelvük van, igaz ezekre a fény, azaz a zseblámpa is ártalmas. Szedjük fel a lőszert és az öngyújtót, majd irány a következő folyosó és a következő szoba. Itt a gerenda alatt bontsuk fel a padlót a feszítővassal, két kulccsal leszünk gazdagabbak, ezután a patkós ajtón távozzunk. Láthatjuk, hogy az egyik fal el tud mozdulni, továbbá, hogy apró szörnyek fenik ránk a fogukat a magasból. Gyújtsuk meg a gyertyát az öngyújtónkkal, majd bontsuk ki a falat mellette a feszítővassal. A következő folyosó végén jobbra forduljunk, szedjük fel az energiát, és menjünk be az ajtón. Itt találkozunk az ikrek anyjával, aki öreg, vak és járásképtelen, továbbá itt is megtalálható az Obedről szóló cikket tartalmazó újság. Igazán ebben a szobában nincs semmi hasznos, így menjünk vissza a folyosóra, és célozzuk be a következő ajtót, kapcsoljuk fel a villanyt, és nyissuk ki az ajtót az egyik kulcsunkkal. Egy újabb lépcsőházba jutunk, nyissuk ki az első emeleti ajtót, és menjünk be az itt található ajtón is. Szokás szerint kapcsoljunk villanyt, és gyűjtögessünk, találunk energiát és egy munkanaplót Alantól. A fiókot a kisebb kulccsal nyissuk ki, jutalmunk egy újabb kulcs és a fénykép másik fele, amiket kombináljunk is egymással. Menjünk vissza az előző lépcsőházba, le a földszintre, kapcsoljunk villanyt, és menjünk ki a kis előtérbe. Az egyszerűbb közlekedés végett nyissuk ki a szemközti ajtót is, visszajutunk a földszinti folyosóra. Mindegy, hogy itt melyik duplaszárnyú ajtót választjuk, mindkét helyszínről bejuthatunk a könyvtárba a könyvtárkulccsal, sőt akár mindkét ajtót kinyithatjuk, hiszen két kulcsunk is van erre a célra. A szobor előtt olvassuk el a Morton család történetét 49 oldalon át tárgyaló olvasmányt, elég érdekes, bár kicsit unalmas (főleg az utolsó oldal, a nevek és születési dátumok lesznek lényegesek később), továbbá olvassuk el Jeremy Morton naplóját is a másik asztalon. Menjünk körbe balra, fel a lépcsőn (útközben vegyük fel



a rakétákat), majd ismét szaladjunk körbe egészen a konzolig. Egy korábbi naplóból megtudhattuk, hogy a fél fényképen levő kód nem működik itt, de a két fél között egy pluszjel található, ha összeadjuk a két számot, az 1408-at és 2518-at, megkapjuk a 3926-ot, ami nyitja az itteni ajtót. Bent gyűjtsunk villanyt a jobb oldalon, majd balra rakjuk a szobrunkat a többi tetejére, vegyük fel a kinyílt ajtó mögül a szobrot, ettől balra egy tükörírással írt szöveget olvashatunk (egy puzzle segítség, arra utal, hogy a festményes rejtvény megoldása a festményeken szereplő emberek születési dátumai), végül vegyük fel a távcsövet is. Távozzunk, menjünk fel a lépcső tetejére, onnan másszunk ki a tetőre, onnan pedig be a toronyba. Itt gyűjtsük be a medált, és használjuk a távcsövet az állványon, nézzünk is bele természetesen. Sajnos ez nem a Leisure Suit Larry, így vetkőző csajokat sem kukkolhatunk, csak egy évszám az összes érdekesség, amit a rácsos ablakra zoomolva olvashatunk le, és ami1692. Ha kilépünk a távcső nézetből (ami nem is tűnt túl egyszerűnek, én végigzongoráztam a billentyűzetet, az S gomb segített csak), egy mozit kapunk még, látjuk, hogy Obed be van börtönözve. Jussunk vissza az előző rejtett szobához, ahol a távcsövet találtuk, és üssük be a 1692-őt az ott található konzolba, ezzel újabb festményt aktivizáltunk. Jöhet a következő puzzle, aminek a megoldása Richard Morton végrendeletében található. Szaladjunk fel a könyvtár tetejére, egészen az út legvégére, itt a zseblámpát felfele irányítva láthatjuk, hogy az utolsó előtti könyvespolccal lehet valamit csinálni, nosza space-eljük meg jól. Jöhet a következő lépés, most a könyvtár földszintjén kell betolni két könyvet, az első a villanykapcsoló mellett van, a második közvetlenül a lépcső aljánál. Induljunk a negyedik, és egyben utolsóhoz, ami a felső emeleten van, de időközben előkerül egy démon is, ami egy erős főnök. Időnként villámmal támad minket, és csak amikor erre készül, akkor sérülékeny. Tapasztalatom szerint a rakétavető a legalkalmasabb ellene. Ha sikeresen hazavágtuk, tényleg jöhet az utolsó könyv, ezt a felső szinten a létra utáni második sarokban találjuk, a betolása ismét egy festményt aktivizál. Célozzuk meg most a festményeket az ismert úton, és gyűjtsük be jutalmainkat, a jelekkel ellátott fémlapot, a kulcsot és a sirály plazmafegyót. A képek alatt újabb konzolok jelentek meg, a kulcsot már ismerjük a megoldáshoz, be kell ütni a képeken szereplő Mortonok születési dátumait, amiben segítségünkre van a nagy Morton könyv. A megoldás egyszerű, szerencsére kronológiai sorrendben vannak az arcok, az első Richard, aki 1852-ben született, a második Archibald, aki 1874-ben, a harmadik az 1899-es Jeremy (és barátja Edenshaw), a negyedik pedig Lenin elvtárs személyesen, azaz az 1931-es Howard. A nyereményünk sajnos nem multimillió a Jakupcsektől, de még csak nem is millió a Vágótól, csak egy egyszerű bronzkulcs, amit az asztalon álló óránál vehetünk birtokba. Azonban ez is aranyat ér számunkra, a segítségével végre elhagyhatjuk ezt az elátkozott házat a villanykapcsoló melletti ajtó kinyitásával.

A manor előtt elindulhatunk jobbra, a szerszámos bódéban vehetünk magunkhoz energiát és gázpatront (a plazmafegyverhez), majd a bejárathoz visszamenve vegyük fel a medált, és nyissuk ki a kaput a kulccsal. Innen az út ismerős lesz a játék elejéről, ugyanazon az úton menjünk vissza egészen a kezdőpozícióig, amin jöttünk, onnan pedig menjünk tovább a zárt kapuig. Útközben a zombik úgy fognak özönleni, mintha csak egy nonstop húsbolt lenne a közelben. A kaput a fémlapon látható ábrák megadásával tudjuk kinyitni, az egész eddigi hajcihő ezért volt, de sikerült is megoldanunk Howard rejtvényét. Most értünk a játék feléhez, jöhet a hármas CD.

Innen a játék Carnby-val sokkal akciódúsabb és lineárisabb, egyben picit unalmasabb lesz véleményem szerint, szemben Aline második CD-jével, ami továbbra is főleg puzzle orientált marad. Kezdjük a CD-t hullarablással, energiát és gázt kapunk. A híd után nem messze egy medál csillan meg a földön, ezt azonban soha nem bírtam felszedni (és nem ez az egyetlen a játékban), Carnby nem éri el az útról és nem hajlandó odamenni. Bugnak tűnik, de különös, mert ugyanez volt a helyzet PSX-en is, azóta biztosan javították volna, egy pöccintés a mozgáskorlátokat leíró térképen. Kicsit odébb hirtelen egy véres fej jelenik meg, valószínűleg Dr Hannibal Lechter barátunk mind az őt maradék ujját megnyalná az agyvelő kikanalazás után. Menjünk fel a lépcsőn a sziklakörhöz, itt Aline sokat fog minket ugráltatni. Először menjünk a szemközti nagy kőhöz, nézzük meg, és mondjuk azt Aline-nek, hogy ez az északi, majd újra rádiózzunk neki. Ezután átküld minket a délkeletihez, nézzük meg és rádiózzunk, majd ismételjük ugyanezt a nyugati, délnyugati, keleti és végül északkeleti kőnél is. Aline a csillagvizsgáló különös gépével kisüti, hogy ma van a nap, amikor a bolygók együttállnak, és a kapu kinyitható, ergo a keleti kőnél kell elkasztolni a szpellt, logikus. Tegyük ezt, de előtte hallgassuk vissza, hogy Edenshaw milyen sorrendben kántálta a mágikus szavakat a diktafonon, ezt, azaz az O Goul'ai, Hypor, Harnis, Korna sorrended adjuk meg. Jutalmunk egy korong és egy szobor. Itt végeztünk, haladjunk tovább, Aline hamarosan közli rádión, hogy neki kell a korong. Utunk teljesen lineáris, a lépcső alján vegyük fel a medált, itt az apró szörnyek menekülni fognak a zseblámpánk fényétől, a következő helyszínen azonban egy hatalmas skorpiószerű lény állja utunkat. Nem kevés ólom kell a kiirtásához, szoknunk kell, mert ezek mellett nehéz lesz elslisszolni. Egyébként innen már nagyon sok ellenfelünk lesz, és a többségük állandóan újratermelődik, ha tehetjük, rohanjunk el mellettük harc nélkül. A létrán másszunk fel a rakétákért, majd vissza le, és folytassuk utunkat. Hamarosan elérkezünk a zombiktól hemzsegő mocsárhoz, ami elsőre labirintusnak néz ki, de azért nem nehéz benne eligazodni, főleg nem a térképpel, és nem is kell attól tartanunk, hogy valahol elsüllyedünk. Balra menjünk tovább a repülőgéproncsokhoz, itt érdemes menteni, mert bent időzített rész jön. A gépben vegyük fel az energiát, a drótvágót, a medált, a rakétát és a szűrőt, ami a zseblámpánkra szerelve az alvadt vér megtalálásában segít. A pilótát még életben találjuk, de súlyosan sérült, pánikba esett és beszorult a lába, ráadásul a gép is süllyedni kezd. Carnby megnyugtatja, hogy nem lesz semmi gond, aztán otthagyja elsüllyedni, pár másodpercünk van csak, hogy elhagyjuk a gépet, ha nem akarjuk, hogy az a mi koporsónkká is váljon. A pilóta halála előtt annyit még elárul, hogy Johnson lebukott, ezt majd a részletekből tudhatjuk meg, hogy a fekete manipulatív manusz, aki mindkét főhősünket belerángatta a balhéba kormányügynök, aki Lamb szervezetébe beépülve nyomozott. A mocsárból most felfele menjünk tovább, a skorpió utáni helyszínen vegyük fel a medált, majd a templom helyett a hídon keresztül folytassuk utunkat. Itt végre randizhatunk egy kerítésnél Aline-nel, odaadjuk neki a korongot, amire vágyik, cserébe egy gyűrűt kapunk, ami persze nem eljegyzési, OM áll rajta, tehát Obed Morton-é. Most már mehetünk a templomhoz, a drótvágóval vágjuk le a láncokat az ajtóról, majd kombináljuk a szűrőt a zseblámpával, és menjünk be. Bent találunk energiát, rakétát és egy könyvet (kézikönyv emberáldozatokhoz), továbbá a szűrővel láthatunk egy pentagrammot az ajtón és egy konzolt. A másik két jel megtalálásához be kell járnunk az egész pályát újra a szűrővel, és nagyon nehéz őket felismerni, kevésbé figuratívak. Ha ezzel megvagyunk, üssük be a jeleket a konzolba, a fordított keresztet (jobb felső), a pentagrammot (középső) és a háromágú szigonyt (jobb alsó). Most már szétszedhetjük a lámpát, és lemehetünk az oltárnál megnyílt lejáraton keresztül, a kapunál értelemszerűen a pecsétgyűrűt kell használnunk.

Haladjunk tovább, hamarosan Alan laboratóriumába jutunk, ahol a kapcsolókkal egyelőre még nem tudunk semmit sem kezdeni. Vegyük fel a medált az elágazásnál, de ne forduljunk be, menjünk egyenesen. Pár lépés után meglepjük Alant egy szörny génmanipulálása közben, lekapcsolja a villanyt, elmenekül, és zárja maga után az ajtót. A sötétben a zseblámpánk lesz a segítségünkre, továbbá Aline, aki az általa szerzett térkép segítségével navigál minket. Space-eljük meg az ajtót, ezután jönnek a kapcsolók, amikkel megpróbáljuk túlterhelni a nyitószerkezetet. Az elsőt egy asztalon találjuk a visszafelé vezető úton, a másodikat az egész labor bejáratánál, ahonnan jöttünk, a harmadik pedig az elágazás után a harmadik út végén van. Ezek után már kinyílik az ajtó, induljunk balra át az itteni ajtón, elolvashatjuk Lamb Obed-hez írt fenyegető levelét, továbbá Jeremy levelét is, majd távozzunk arra, amerre Alan menekült. Szaladjunk végig a hosszú folyosón, be az oldalsó ajtón, közben Carnby újabb eszmecserét folytat Aline-nel, melyben megtudjuk, hogy Aline kinyitotta a növényházhoz vezető utat, és valószínűleg Lamb felelős Fisk haláláért. A rádiószobában újabb bizonyítékot találunk arra, hogy Lamb szállította a hullákat Alan kutatásaihoz, ezekért Obed azzal fizetett, hogy elárulta fivérét, aki azóta, mint tudjuk, rájött erre. Tehát Lamb maga is a kapu kinyitását, és a sötétség feletti hatalmat akarja magáénak, mi vagyunk a két ügynök, akiket a szigetre küldött a táblák fordításáért, amiket Obed végül mégsem akart átszolgáltatni Lambnek. Menjünk ki és tovább a másik ajtón, majd a már ismert pincéből fel a növényházba a létrán. Itt gyűjtsük be a lőszert, a létra tetejéről lökjük le a szobrot, majd a maradványai közül vegyük fel a harmadik szobrunkat és Alan Morton gyűrűjét. Természetesen a hosszú úton menjünk vissza a gyűrűvel működő kapuhoz, és használjuk az új pecsétgyűrűt is ott. Aline is csatlakozik hozzánk, megtudjuk, hogy amennyiben a kaput mégis kinyitja valaki, hajnal előtt vissza kell zárni, mert addig nem jöhetnek át a sötétség teremtményei. Menjünk tovább, át a hídon, majd oldalt nyissuk ki a csapóajtót, és szedjük fel az új fegyvert meg a többi extrát. A következő helyszínen természetesen Alan kinyitja a kaput, ami Carnby-t is magába szippantja.

Egy H. R. Giger szerű világba csöppenünk, és a fény egyik istenétől, Hecatonchires-től megtudjuk, hogy Carnby az ő harcosa, az előző Carnby reinkarnációja. Itt már tényleg nonstop teremtődnek újra a lények, tehát csak szükség esetén harcoljunk, a kristályok a villámfegyver töltőjéhez hasznosak, a foszforeszkáló forrás pedig az energiánkat tölti. Az út teljesen lineáris, haladjunk barlangról barlangra, a térkép is segít. Az egyik helyen Carnby megpróbálja egy sziklaperemen kötélbe kapaszkodva követni Alan-t, ám az elvágja a kötelet, így egy alsóbb szinten folytathatjuk utunkat. Az innen nyíló barlangban újabb fegyvert gyűjthetünk be Archibald Morton hullája mellől, továbbá egy flaskát és a naplóját. Menjünk vissza a barlang szájához, és a balra található kötélen másszunk le. Menjünk fel a lépcsőn, és kövessük Alant, hamarosan találkozunk vele, Aline-nel és a szörnnyé változott Obeddel, aki leugrik egy szakadékba a fivérével. Menjünk tovább, fel a következő kötélen, itt Johnson hív minket rádión, elmondja, amit már tudtunk, hogy kormányügynökként épült be Lamb szervezetébe, továbbá Lamb felelős Fisk haláláért is, aki soha nem is jutott el a szigetre. Az itteni barlangban megtölthetjük a flaskát energiaitallal, majd a híd túloldalán folytassuk az utunkat. Sokáig csak egy irányba mehetünk (a létra sem működik), az egyik helyszínen, ahol látszólag közepes méretű sziklarakások blokkolják az utunkat, space-szel juthatunk tovább. Az itteni magasabb kijárat is elérhetetlen, a következő, látszólag



zsákutca helyen pedig egy sziklaoszlop dől le automatikusan, azon haladhatunk tovább. Itt Aline-től megtudjuk, hogy közeledik a játék vége. A következő oltáros helyszínről menjünk tovább, le a kötélen, és jön az utolsó főnök, az átváltozott Alan személyesen. Vele egy módon lehet elbánni, csaljuk a térkép jobb alsó sarkába egy kis barlang szájához, oda nem tudunk bemenni, mindig előttünk terem ott és kidob bennünket. Azonban ha megsebesítjük például lightning gunnal, amíg a padlón van, beszaladhatunk a barlangba. Ekkor Carnby átváltozik indián sámánná, megöli Alan-t az ott található lándzsával, majd visszaváltozik. Ezután nincs más dolgunk, mint a középen levő szoborfej felmarkolása, és az előző helyszín oltárán való elhelyezése.

Ha kimegyünk az újonnan kinyílt ajtón, jön a megyenés. Hőseinket kimenti Johnson egy helikopterrel a szigetről, Edenshaw pedig a rituáléval lezárja a kaput, és elpusztítja a szigetet. A sztori Lamb jelenetével zárul, akinek már birtokában van a táblák fordítása és minden információ egy másik kapu kinyitásához, márpedig vannak további kapuk is a Földön. Ez és a credits végén olvasható „Edward Carnby vissza fog térni" szöveg arra utal, hogy remélhetőleg nem kell újabb 6 évet várnunk az Alone in the Dark ötödik részére, valószínűleg hamarosan megkezdődik a munka, az is lehet, hogy már dolgoznak rajta.

Aline in the Dark

Aline-nel a játék sokkal inkább kalandjáték, mint Carnby-val. Így is sok ellenféllel kell harcolnunk, de a hosszabb unalmas harcos részek hiányoznak, mindenhol a puzzle-k dominálnak. Szerintem érdemes a játékot mindkét karakterrel végigjátszani, de ha valaki csak az egyikkel akarja, Aline megoldása érdekesebb.

Aline a manor tetején ér földet az ejtőernyőjével, kevésbé szerencsés, mint Carnby, ugyanis sem fegyvere, sem állásmentő medálja nincs, ráadásul földet éréskor súlyosan megsérült, az energiája is nagyon alacsonyan áll. Ez utóbbit orvosolhatjuk a nálunk levő elsősegély dobozzal. Érdemes a többi tárgyunkat is átnézni, megtaláljuk Johnson levelét, melyben azt próbálja elhitetni velünk, hogy Obed Morton az apánk, továbbá az ehhez tartozó fényképet is. Később természetesen ki fog derülni, hogy mindez kamu, csak azért készültek, hogy a legjobb Abkanis szakértőt nyerjék meg a táblák lefordítására. Induljunk el a tetőn, hamarosan Carnby jelentkezik, és biztosít minket arról, hogy hamarosan ő is a manorba ér, mi addig bújjunk el valahol, ami eszünk ágában sincs természetesen. Másszunk be az ablakon, és hallgassuk meg a járásképtelen, vak és félőrült öregasszony mondókáját, ad pár hasznos infót, például, hogy bizonyos árnyéklényeket ellen fénnyel, azaz zseblámpával is harcolhatunk, továbbá kapunk tőle egy kulcsot. Vegyük fel az energiát is, és itt is elolvashatjuk a Carnby sztorijából már ismert Obed-ről szóló újságcikket. Amikor távoznánk, megelevenedik a szőnyegen látható szörny, kapcsoljuk be és mozgasuk rajta a zseblámpánkat, így küldhetjük át az örök vadászmezőkre. Vegyük még fel a medált, majd távozzunk az ajtón át.

Szaladjunk egyenesen a folyosó másik végébe, az itteni lényt is megijeszthetjük a lámpával, de ennek már nem árthatunk, csak ha az ajtó melletti kapcsolóval felkattintjuk a villanyt. Ez az ajtó zárva van, a folyosó harmadik ajtaján távozzunk. Itt már sokkal szemtelenebbek a szörnyek, folytassuk utunkat a patkós ajtó mögött, ahol kapjuk fel a medált és a lőszert. Irány vissza az előző szobába, itt is vegyük fel a medált, és távozzunk a harmadik ajtón (a negyedik zárva van). A folyosó utáni szobában is gyűjtögessünk, egy kulccsal, egy energiacsomaggal és egy doboz lőszerrel leszünk gazdagabbak. Ezzel a kulccsal az öregasszony szobája melletti zárt ajtót nyithatjuk ki, menjünk vissza, és arra folytassuk utunkat. A lépcsőn szaladjunk le (az elsőn kihallgathatjuk, amint a gonoszabb Alan leszidja Obedet az ikertestvérét, amiért az elárulta őt Lambnek), a földszinten kapcsoljunk villanyt, és menjünk ki a kis folyosóra, onnan pedig az egyetlen nyitható ajtón át egy szobába jutunk. Itt nyissuk ki a kulcsunkkal azt a fekete dobozt, amin egy kisebb totemoszlop áll, végre szereztünk egy fegyvót, ki is próbálhatjuk, mert azonnal megjelenik egy szívós szörnyeteg. Sajnos ez Carnby leggyengébb pisztolyának is gyengébb, egy ilyen kis szörnybe is egy rakás skulót kell pumpálnunk, hogy hazavágjuk. Távozzunk a másik ajtón át, épp Obedet látjuk elszaladni jobbra. Kövessük a főfolyosóra, ahol kapcsoljunk villanyt, majd azon az ajtón menjünk tovább, amit a kamera megmutat (mert zajt hallunk onnan), az összes többi amúgy is zárva van. Az ajtó mögötti folyosó végén Obed vár ránk, egy rövid beszélgetés után le is lő minket. Szerencsére csak kábító lövedék volt, Obed bezárt minket egy szobába, és lenyúlta a dzsekinket, de rádión megtudhatjuk, hogy Carnby, a felmentő sereg már úton van ide. Addig is foglaljuk el magunkat, kapcsoljunk villanyt, vegyük fel az íróasztalról a csavarkulcsot és az energiát, a székről a medált, nézzük meg Edenshaw képét a szekrényen, és olvassuk el Alan naplóját, ami az éjjeliszekrényen fekszik. Menjünk be a tükörajtó mögé is, az első lépcső alján vegyük magunkhoz a háromcsövű sörétest, legalul pedig az energiát. Itt kukkoljunk az ajtón át, láthatjuk a rettegő Obedet, amint Lambel beszél rádión, és közli, hogy elküldte neki a táblák fordítását (tehát mi potyára vagyunk itt), továbbá két ügynök nagyon kevés lesz a sötét erők megfékezéséhez (ezek mi lennénk), egy egész hadsereg kellene. Mire végez, Alan belép a helyiségbe, és leüti áruló fivérét. Menjünk vissza a szobába, végre Carnby is előkerül, és a segítségével feljutunk a felettünk levő helyiségbe. Ott a gonosz Judas De Certo szelleme bíz meg minket, hogy lopjuk el neki Edenshaw tükrét, ráadásul ezután, ha elmászkálunk is mindig a számára kedvező útra teleportál minket. Kapcsoljunk villanyt, és távozzunk. Menjünk az öregasszonyhoz, ő megerősíti gyanúnkat, hogy De Certo gonosz, és nem szabad a kérését teljesíteni, ezután menjünk a lépcsőn az első emeletre, mielőtt kinyitnánk az ajtót, De Certo elteleportál minket. Menjünk be az első ajtón, kapcsoljunk villanyt, vegyük fel az energiát, a tükröt és a gránátvetőt, majd olvassuk el Alan munkanaplóját.

Jegyezzük meg, hogy itt a vetítőgép, később még vissza kell jönnünk ide. Menjünk vissza a folyosóra, kapcsoljuk fel a villanyt, és menjünk be a kapcsolótól balra levő ajtón, ahonnan az Aline kántálás jön. Szaladjunk be jobbra az ágy mellett, és menjünk be a tükör mögé De Certohoz. Természetesen válaszoljunk nemet, amikor a tükröt követeli, ekkor Aline összetöri a tükröt, és végez De Certo szellemével. Jutalmul egy szobor is a tárgylistánkba vándorol. Menjünk vissza a szobába, és vegyük fel a lőszert, energiát és medált. Itt találkozunk először Edenshaw-val, aki gratulál, hogy legyőztük De Certot, és arra kér minket, hogy szerezzük meg a fény hét istenének hét szobrát, ezekkel csak ma éjjel tudja elvégezni a rituálét, és lezárni a kaput, amin átjöhetnek a sötétség teremtményei. Ettől kezdve szabadabban mozoghatunk a manorban, távozzunk a másik ajtón át, és a Carnby-nál megismert festményes helyre jutunk. Onnan a dupla ajtón vissza is mehetünk az előző folyosóra, a szekrény melletti ajtón pedig oda, ahol felébredtünk. Most menjünk a hall földszintjére, kapcsoljuk fel a villanyt, vegyük fel a lőszert, és távozzunk a dupla ajtón át. A folyosóról menjünk arra, ahonnan Obed elszalad, most már menjünk be a szobájába, ahogy Edenshaw is tanácsolta. Kapcsoljunk villanyt, és induljunk felfedezőútra. Vegyük fel a lőszert, olvassuk el Obed naplóját és jegyzeteit az Abkanis indiánokról, majd lőjük ki a tükröt. Olvassuk el az ott talált könyvet is, ami a rituálét írja le, majd kutakodjunk tovább, vegyük fel az energiát, olvassuk el az újságot, ha ezt eddig nem tettük volna meg, és nyissuk ki a szekrényt. Még Obed diplomáját és a kőgyűrűs fényképet lehet megnézni, aztán távozzunk a másik ajtón. Visszakerülünk Lucy Mortonhoz, az öregasszonyhoz (nem teleportálunk, csak a program megspórolta nekünk a bolyongást), aki ad nekünk egy prizmát, és mesél a családon ülő átokról, mellékesen célozva ránk is. (Bár a sztoriból ki fog derülni, hogy nem Obed Aline apja, és az egész csak beetető mese volt, Lucy egyik megjegyzése nagyon sejtelmes, ahogy később Obed egyik célzása is az lesz. Ezek a kérdések a játék végén is nyitva maradnak, így nem kizárt, hogy a dolog vissza fog köszönni a következő Alone játékban, és talán kiderül, hogy Aline mégis rokoni kapcsolatban áll a Morton családdal, ami a véletlen furcsa fintora.) Menjünk vissza a vetítőgéphez, kapcsoljuk le a villanyt, majd használjuk a prizmát és a zseblámpát a gépen. Egy mozit láthatunk, melyben Alan a meggyilkolt apját alakítja át árnyéklénnyé, az előadás után pedig kapunk egy kockát, ami a könyvtár 3D-s térképe pár plusz infóval. Most már majdnem mindent bejártunk, ezen az emeleten még a kacskaringós folyosó végén benyithatunk egy szobába, ahol villanykapcsolás után elolvashatjuk De Certo Richard Morton-nak írt levelét, továbbá Obed fényképes naplóját. A földszinten is nyílik egy ajtó a folyosóról, ahol Obed ránk lőtt, de ott Aline-nel abszolút semmit nem találunk, nem is érdemes bemenni. Továbbá még felmehetünk a lépcsőn az elsőre, és a folyosóról nyíló utolsó ajtó mögötti csigalépcsőn a harmadikra. De ezeket sem érdemes megjátszani, maximum az utat lehet lerövidíteni időnként. Ha mindent bejártunk, jöhet a földszinti folyosóról nyíló hatalmas könyvtár. Bent kapcsoljunk villanyt, majd olvasgassunk. A szobor mellett van a nagy könyv a Morton családról, a másik asztalon pedig Jeremy naplója. Vegyük fel a gránátokat, majd az első emeleten a Carnby által kinyitott titkos helyiségben a lőszert. A felső emeleten levő létrán másszunk ki a tetőre, onnan pedig be a toronyba, ahol további gránátokat vehetünk magunkhoz. Kocogjunk vissza a könyvtár földszintjére, majd a bejárattól nézve balról az első és második könyvszekrény közé menjünk be. Baloldalt középtájt, ahogy a kocka is mutatja (forgassuk, nézzük meg minden irányból), space-egjünk egyet, majd a megjelenő konzolba üssük be a kockán látható 1991-es számot. A fülkében vegyük fel az Abkanis táblát, a medált és az energiát, majd húzzuk meg a kart. Jön az első főnök, vele egyébként sokat fogunk harcolni később is, szinte biztos, hogy ő Howard, Obed és Alan apja, gránátvetővel lehet jól elintézni. A liftből, amivel a szörny érkezett, vegyük fel a fél medált, majd hagyjuk el a könyvtárt. Ismét Lucy Mortonhoz kerülünk, a program megint megspórolja a lépcsőmászást nekünk. Ő hozzánk vágja a medál másik felét, és közli, hogy ma éjjel átvándorol a másvilágra, ahol a férje is csatlakozik hozzá, amint megszabadítjuk (ez is arra utal, hogy az előző szörny tényleg Howard Morton volt, a medált meg kettétörték, ahogy a Twin Peaksben). Lucy még elmondja, hogy szinte kizárt, hogy Obednek lenne gyermeke. Rakjuk össze a medált, és a földszinti hallban használjuk a tükör jobb sarkában.

Ezután már kinyithatjuk a tükörajtót, és a pincébe kerülünk. A pincét már Carnby kifosztotta, így semmit sem találunk, a létrán át tudunk továbbhaladni. Aline automatikusan használja a létra tetején a csavarkulcsot az ajtó kinyitásához. A növényházban egy doboz gránátot és egy darab Edenshaw-t találunk, ez utóbbi az erdőbe küld minket. Távozzunk az ajtón, itt ismét harcképtelenné kell tennünk a Howard-szörnyet. Jobbra induljunk (balra nincs semmi), ki a kiskapun. Innen az út teljesen lineáris, haladjunk, szedjük le a fel-feltámadó Howard-ot meg a többi teremtményt, ha kell, továbbá gyűjtögessük a lőszert és medált. Hamarosan eljutunk egy templom méretű családi kriptához, menjünk be, bent pedig Jeremy nyughelyét látogassuk meg. A feltaláló hagyott nekünk hátra egy rakétavetőt rakétákkal, egy energiacsomagot, egy állásmentő medált, egy érdekes eszközt és egy üzenetet, ami az eszköz használatára utal. Menjünk vissza a kripta főterébe, a bejárattal szemben levő géphez. Használjuk az új cuccunkat a zseblámpán, így a zseblámpa csak kis szórásban fog világítani. A falon levő eszköz egy rakás lámpából és fényérzékelőből áll, láthatjuk, hogy egyes égők égve maradnak, mások nem. A szűkített fényű zseblámpával egy M (mint Morton) betűt kell rajzolnunk az eszközre úgy, hogy a bal alsó sarokban kezdjük. Mazochistáknak ajánlom a szűrő nélküli változatot analóg gamepaddel (egérrel és szűrővel túl könnyű), azt is meg lehet csi-



nálni, bár nagyon nehéz, nekem PSX-en sikerült. Szedjük szét a buherált zseblámpát, és folytassuk utunkat a Richard Morton (pontosabban már csak „ichard") név mögött. Itt Sam Gibson száz éves hullájába botlunk (a könyvekből kiderül, hogy ő volt az első táblafordító), aki csak egy dühös üzenetet hagyott hátra, nem őrült, hogy a Mortonok így elbántak vele (bezárták a kriptába). Menjünk végig a bányajáraton, és csússzunk le a domboldalon.

Itt kezdődik Aline harmadik CD-je. Dzsaljunk át az erdőn, közben rá is gyújthatunk nyugodtan a „Mint a mókus fenn a fán, az úttörő oly vidám" kezdetű nótára. Jön az erőd, ami sok-sok új fejtörőt rejt magában, másszunk fel a kapu melletti növényzeten, és vegyük be. Fú a szél a magasban emberesen, menjünk le a lépcsőkön a kapuig, amit így belülről ki is nyithatunk. Folytassuk az utunkat lefele, vegyük fel a medált, másszuk meg a félig leomlott falat (rajta meg lőszert találunk), majd szökkenjünk le a másik oldalon. Menjünk be az épületbe, a korlátos lépcső tetején bejutunk Obedhez. Ő elmondja, hogy soha nem volt lánya (így tehát Aline nagy kérdése meg lett válaszolva, nem Obed az apja), bár a Marie Cedrac név rémlik neki a távoli múltból (Lucy utalása után ez is sejteti, hogy Aline-nek mégis lehet valami köze a családhoz egész véletlenül, ha lesz folytatás, meglátjuk, hogy ezt a témát továbbviszik-e). Obed egyébként már éppen az átalakulás küszöbén van, a bratyója megbuherálta kicsit genetikailag, így Obed rendesen összebeszél tompa aggyal, nem sokra jutunk vele. Szedjük fel a fémkártyát és a medált, majd menjünk ki, és tovább, amerre még nem voltunk. Itt sok lépcső vezet le a mélybe, egy nagy kiterjedésű romos területre. Térképezzük fel, és gyűjtögessünk. Találunk rakétákat, medált, lőszert, öntőformát (ezt a másik lépcsőn felmenve a ládából vehetjük fel), energiát, drótvágót, fémdarabot és pár jegyzetet és tervrajzot a bányagépnél. Menjünk vissza oda, ahol átmásztunk a falon, másszunk vissza, és menjünk be az épületbe, ahol még nem voltunk. Itt egy leláncolt ládát találunk, vágjuk el a láncot a drótvágóval, és vegyük fel a kulcsot és a fémrudat. Most menjünk vissza egészen az erőd tetejéig, ott végre bemehetünk az új kulcs segítségével Jeremy műhelyébe. Kapcsoljunk villanyt, majd gyűjtsük be az energiát, az üveglencsét és a három alkatrészt, továbbá olvassuk el Jeremy naplóját, sok érdekesség van benne, és egyben kulcs is egy puzzle-höz. A különös gépezetbe pakoljuk be az öntőformát és a fém rudat, majd kapcsoljuk be, kapunk egy újabb alkatrészt. Elkezdhetjük összerakni az alkatrészeket Jeremy tervrajza alapján. Először a butt-ot kombináljuk az orange accelerator-ral, majd az így kapott félkész photoelectric pulsar-t a barrel-el. Ezután a tripod support-ra nyomjunk egy splitet, és a perforator barrelt kombináljuk a tripod supportal. Végül az így kapott perforator barreles tripod supportot rakjuk össze a félkész photoelectric pulsaral. Menjünk ki innen arra, amerre nincs ajtó, és használjuk az ottani távcsövön az üveglencsét, nézzünk is bele. Space-szel zoomoljunk középtájt a lyukra, majd S-el lépjünk el a távcsőtől, és induljunk balra. Lezuhanunk a mélybe, és a csatornában kötünk ki, ahol egy csatornaszörny szívélyes fogadtatásában lesz részünk. Evickéljünk ki a vízből, majd a létra segítségével másszunk fel a csatornából. A ládából szedjük fel a három metallic cardot, és távozzunk az ajtón át. Most menjünk oda, ahol Obed cellája nyílt, nem messze attól találunk egy ajtót, amit a négy metallic card fog nyitni, és Jeremy napjójában találjuk a kártyák sorrendjét, ami ezüst, arany, vörös és fekete. A csillagvizsgálóba jutunk, az egyszerűbb átjárás érdekében kinyithatjuk az itteni egyik ajtót, továbbá gyűjtsük be az energiát, a plazmacsúzlit, a medált és a másik metallic half-ringet. Most már felmehetünk a lépcsőn, Carnby jelentkezik rádión, ő épp most ért a kőkörökhöz. Nézzük meg a rajzot, majd vegyük kezelésbe a gépet, ami egy trükkös puzzle. Be kell adni egy dátumot, de a nálunk levő papírokon szereplők közül semmi sem működik, viszont ha Carnby-val játszottunk már tudjuk, hogy a mai dátum a kulcs (meg egyébként is tudjuk már, hogy ma van az együttállás, és ma nyitható a kapu), a dátumot viszont csak az intróból tudhatjuk meg, ami 10 31 2001 (azaz Október 31). Egy frankó mozi következik, amiben a bolygók felsorakoznak egymás elé, majd Carnby is megkapja az infóját a kőkörökhöz (Aline most nem futtatja meg), végül pedig kinyílik egy rejtekhely, ahonnan vegyük magunkhoz a két kulcsot, a pecsétgyűrűt és a szobrot. Az egyik kulcs segítségével kinyithatjuk a harmadik ajtót is, ami eddig zárva volt, menjünk ki. Vegyük fel a gránátokat és a medált, majd vizsgáljuk meg a szobron a lyukat, amit már a távcsővel is észrevettünk. Carnby „indián varázsló" jelenti, hogy végzett a rituáléval, és pont egy akkora korongot szerzett, ami ide passzol, így hőseink megbeszélnek egy randit. Hagyjuk el az erődöt, és egészen a harmadik CD legelejéig menjünk vissza (tovább nem is tudunk), ott megkapjuk Carnby-tól a pecsétgyűrűért cserébe a korongot, amit természetesen a lyuknál használjunk (szerencsére a program megspórolja nekünk a visszautat, oda úton így is nyaggat bennünket a fel-feltámadó Howard eleget). Megkapjuk a harmadik szobrot, plusz az Abkanis energiakövet (tízezer éves Duracell). A két metallic halfringet kombináljuk komplett gyűrűvé, ezt rakjuk össze az energiakővel, az így kapott cuccot pedig a perforatorral, ami így sok fáradság árán komplett lett, de a használata sem lesz egyszerű. Most menjünk Jeremy műhelyébe, és onnan a létrákon keresztül a tetőre, ahol nyissuk ki a lakatot a lakatkulccsal. Egy emelettel lejjebb használjuk a középső gépet a tető kinyitására, majd a még egy emelettel lejjebb levő gépet a villámszedő (tudjátok, mint Dr Frankensteinnél) kiengedésére. Ismét előkerül Howard, de most végre el is intézhetjük végleg, tehát ismét főnökharc lesz. Majdnem két percig lesz kint az áramszedő, amin keresztül időnként a terem közepébe csap a villám. Úgy kell kerülgetni a terem közepét, hogy Howard akkor ugorjon át felette, amikor épp becsap a villám. De amikor a villám cikázik, akkor nem ugrik (annyira nem hülye). Segítségünkre lesz az, hogy látunk egy villanást, mielőtt jön a villám. Ha lejár az idő, újra kapcsolhatunk, ha jól számolom háromszor kell „kiütni" vészhelyzetesen szólva, és akkor már tényleg ott marad. Most egy nehéz rész jön. Kapcsoljuk újra be a gépet (vagy ki és be, ha nem járt le az idő), aztán, mint az őrült rohanjunk le a nagy romos területre, ahol a bányagépet találtuk a tervrajzokkal, és használjuk a perforatort a gépnél. Először a falon át mentem, de azt hiszem a csillagvizsgálón át rövidebb az út valamivel, mindenesetre mindkét út teljesíthető. Ha megcsináltuk, kirobbantjuk a falat a villámmal hajtott géppel, és végre szabad az út tovább. A barlangban vegyük fel Jeremy photoelectric pulsar fegyverét, és olvassuk el az írást, majd haladjunk végig a barlangon (le a létrán, át a hídon, le a lépcsőkön). Miután átmásztunk a sziklákon Carnby-ba botlunk, majd Aline ismét lefordít egy táblát, és pár helyszínnel odébb Alan ismét kinyitja a kaput, ahogy Carnby végigjátszásánál is (útközben persze most is fosszuk ki a csapóajtó alatti raktárt).

A mozi után (melyben Alan bement a kapun, és Carnby is be lett szippantva), kövessük a népet mi is a sötétségbe. Innen a játék elég lineáris, eltévedni nem lehet, szóval haladjunk az úton, közben gyűjtögessük a kristályokat, amik mennek a villámfegyver töltőjébe. Ha tehetjük, ne bocsátkozzunk harcba, a szörnyek innen már úgyis nonstop termelődnek újra. Ahol látszólag két másik kijárat van (bár az egyik elérhetetlenül magasan), ott space-szel másszunk a kőrakásokra, úgy haladhatunk tovább. Hamarosan elérünk a barlang mélyén levő Abkanis erődhöz, Aline magától felmászik a létrán. Az erődben egy házat találunk, amihez egy létra van támasztva, és egy hosszú lépcsősort, ez utóbbin menjünk fel először. A járat végén a mozi után egy Abkanis oltárhoz jutunk. Ezen gombokat láthatunk, mindegyik más-más helyet nyit, a bejárattal szembeni természetesen a bejáratot. Nyomkodjuk végig az összes gombot valamilyen rendszer szerint (az óramutató járása ajánlott a bejárattól kezdve, így lesz kerek a történet), és nyerünk egy korongot és egy darab írott történelmet mind a hat ablak mögött. A korongok a fény hét istene közül hatot ábrázolnak, a történet pedig arról mesél, hogy az istenek sokat utaztak, amíg megtalálták a Földet, és elhatározták, hogy megszerzik. A Földet akkor a sötétség lényei uralták, ám sorban mind a hat fényisten megküzdött velük, és a sötétség a föld alá (a kapu alá) menekült. Ekkor a hetedik isten, Hecatonchires, létrehozott egy fajt a kapu őrzésére, ezek lettek az emberek, az őrzők. A mesedélután végeztével tűzzünk vissza a lépcső alján levő házhoz, fel a létrán, le a belsejébe, ott pedig az ábrák segítségével pakoljuk be a korongokat a megfelelő lyukakba. Nem érdemes silabizálni az ábrákat a tárgylistában, egyszerűbb, ha gyorsan végignyomkodjuk a use-t az összes korongon minden lyuknál, a megfelelő bekerül, és mehetünk a következőhöz. Menjünk hátra az épületben, vegyük fel az indián vizes tömlőt, a medált és a piramist, majd menjünk vissza a lépcsőn megmászva az oltár bejárata elé, és használjuk a piramist a csonka piramison. Erre újdonsült haverunk, Hecatonchires isten megáldja küldetésünket, ad nekünk egy szoborfejet, és felkapcsolja a villanyt a barlangban, hehe. Menjünk vissza a létrához, vel felmásztunk az erődhöz, másszunk le, és haladjunk tovább a lépcsőn, amerre még nem voltunk. Pár járat és egy rakás szörny után menjünk át egy hídon (a kötélen még ne menjünk le), az utána levő barlangban pedig megtölthetjük a vizes tömlőt a forrásnál zöld, energianövelő itallal. Továbbhaladva, egy kevéske sziklamászás után láthatjuk a magasból Alant, amint az előző hídnál lemászik a kötélen a mélybe. Ezen infó birtokában menjünk mi is vissza, és másszunk utána. Itt már a H. R. Gigeres barlangok jönnek, amikor a nagy tátongó lyukhoz érünk, ismét tanúi lehetünk a Carnby történetéből ismert jelenetnek. Embereink elkapják Alant, de a szörnnyé változott Obed is megjelenik, és a mélybe veti magát fivérével együtt. Aline bátran utánuk ugrik automatikusan, és felszedi a hetedik, egyben utolsó szobrot. Vegyük fel a medálokat, majd pár lépés után másszunk le. Hamarosan nálunk is jelentkezik Johnson a rádión keresztül, és vallomást tesz, hogy valójában a kormánynak dolgozik, csak beépült Lamb szervezetébe, az egész sztori arról, hogy Obed Aline apja kamu, a fényképet is ő hamisította, hogy Aline elvállalja a fordítási munkát. Miután a vízen is átevickéltünk, visszajutunk egy ismerős barlangba (ahol magasan volt a kijárat), másszunk le, és arra menjünk tovább, amerről először idejöttünk. Johnson ismét jelentkezik, közli, hogy egy órán belül megérkezik egy helikopterrel, és kiment minket, emellett vannak rossz hírei is, Lamb megszerezte a fordításokat, és két további kaput is talált máshol, így akkor is nyerhet, ha ezt itt sikeresen elpusztítjuk. Pár lépés után ledől egy hatalmas kőszlop, amin folytathatnánk az utunkat, ha nem kerülne elő az utolsó főnök, Obed. Ő elég érdekesen alakult át, gyakorlatilag két lény, az egyik a gonosz, aki jön a Darth Vaderes „én vagyok az apád, gyere nem ölnéd meg az apádat" kamu dumával, a másik pedig azt mondja, ne hallgassunk rá, inkább végezzünk vele. Sajnos arra nem sikerült rájönnöm, hogy hogyan nyírjuk ki a fickót, mert bár a legtöbb fegyver találatától villog, nem akar megpusztulni. PSX-en lehetett egy kicsit hátralökdösni így, de PC-n még ez a húzás sem működik. Egy dolgot lehet PC-n tenni, amikor lefut a mozi, és Obed még nem indult el felénk, izomból rohanjunk át a hídon, így a másik végén épp el tudunk mellette slisszolni balra, mielőtt megindulna. Ha kikerültük, akkor már nyert ügyünk van, mehetünk a következő helyszínre, és faképnél hagyhatjuk. Kíváncsiságból megnéztem manuálisan is a mozikat, és azok szerint egy csomó szörny kapcsolódik még be a harcunkba, aztán valaminek hatására Obed-en a jó kerekedik felül, továbbküld minket, ő meg a mélybe rántja a szörnyeket.

A következő helyszínen már nincs sok dolgunk, helyezzük a fejet az oltárra, ahogy Carnby-val, majd rohanjunk ki az ajtón. Jön a megnyerési mozi, ami sajnos a survival horror trendekkel ellentétben minden esetben, mindkét karakterrel tök ugyanaz. Tehát ahhoz már nem lehet mit hozzáfűzni, hőseink itt sikert arattak és megmenekültek, de szinte biztos, hogy visszatérnek (ezt ígéri a program, legalábbis Carnby visszatérését), hogy újra felvegyék a harcot Lambbel a következő kapunál.

Credo



Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria

Phungoria felé

Az egyetlen közlekedőeszköz Gilbert lakhelye s Phungoria között az a lift, mely jelen állapotában alkalmatlan a fent tartózkodók lejuttatására — így nyitófeladatunk a berendezés megjavítása lesz. Nem bonyolult az ügylet, battyogjunk a ház mögötti kis tisztásra, s a mosógépből vegyük fel a csörlőt. Ezen alkalmatossságot kombinálva a lifttel, már jók is lennénk — hacsak Gilbert cimboránk nem törné a csörlőt kettőbe nagyfokú igyekezete folytán. De sajna, kettőbe töri. Hátha sanszosak vagyunk fellelni valami ragasztót a házban, kezdjük vizsgálódásainkat a konyhaszekrény mintegy: kinyitásával. Vegyük innen magunkhoz a következő cuccokat: fogkefe, fogselyem, s hogy egy igazi férfiember eleve képtelen ellenállni a hajzselének, az ugye olyan természetes, hogy mondani sem kell — így pick up hajzselé is.

Nagyapánk Phungoria-szerte elismert kekszeinek legfontosabb jellemzői érdekes módon a kőkeménység s enyhe sótlanság, hiába is tanúskodnak az összetevők ragacsos jellegzetességéről. Nosza — vegyük fel a keksz előállításához használatos alapanyagokat, majd használjuk azokat az asztalon álló — mixerben. Valami ragacsos cuccot kapunk eredményül, melynek kézzel történő felvételére nem sok esély mutatkozik. Ha valami ragacsos, az lehet még ragacsosabb alapon, vegyük utunkat kifelé. A tisztáson megleljük nagyapánk tűzvörös alsóneműjét, eleve kihagyhatatlan vegyi fegyver — vegyük fel szépen. Itt figyel egy jóképű zokni is, mely szintén inventorynkat fogja terebélyesíteni, s akkor már magánszorgalomból célszerű felvenni a virágot is. A környező fa törzsén némi cseppfolyós állagú gyantára lehetünk figyelmesek, amit szintén magunkhoz szólítunk. Az ablakpárkányból ugyanakkor kiügyeskedhetünk egy jó darab, még frissnek mondható gittet, melyet aztán a másodperc tört része alatt elegyítünk a mixerben fellelhető, imént előállított ragacsos anyaggal. Na most: az imígyen kapott masszába pakoljuk bele a hajzselét, valamint a gyantát is, tök jó: kész a Szuper Ragasztó, melyet a törött csörlő elemeire applikálva, áldásos módon egy megjavított csörlőt kapunk eredményül. Vegyük még fel ágyunkról a párnát, majd elmélkedjünk: mi akadálya, hogy a csörlő üzembe helyezésével leereszkedjünk végre Phungória ölére? Segítek: semmi.

Vádak és Ítéletek

A városba érve azonmód találkozunk Michelle Hercegnővel, aki nem kifejezetten örömteli híreket közöl velünk — amíg a lift megjavításával szerencsétlenkedtünk, nagyapánkat a jólelkű, s igen könnyen befolyásolható Király is elmarasztalta a sheriffel egyetemben, amiért Abraham hagyta, hogy a felügyeletére bízott Gombát elrabolják. Az ítélet kíméletlen: nagyapánkat órákon belül kivégzik, így ez idő szerint ősünk a börtönben várja a végrehajtásra felszólító kiáltvány megérkezését, s így a kivégzés végrehajtását. Gilbert persze azonmód bepánikol, ám Michellenek van egy egész használható ötlete: ha Gilbert képes szimulálni a Királyt, úgy a kivégzés bejelentésének alkalmával — mely a mai este folyamán esedékes — Királyi minőségében lehetősége lenne elhalasztani a nem kívánt műveletet. Michelle ígéretet tesz, hogy meggyőzi apját — az eredeti Királyt — hogy maradjon ki az ügyletből.

Felvetődik a kérdés: hogyan is tudná Gilbert elhitetni Phungoria minden lakójával, hogy ő a Király? Egy a Michelle-től kapott gyűjtögetős kártyajáték révén szemrevételezhetjük az uralkodó legfőbb jellegzetességeit, így a fiatalok közösen megállapítják: nem kell más, mint egy nagyobb orr, egy palást, egy korona, s valami, ami által Gilbert nagyobbnak tűnik, mint valójában — s máris kész a 100%-os Király Álca. Dologra hát — kutassuk fel a komponenseket!

Mielőtt utunkra indulnánk, beszélgessünk el az itt rezidens Saul-lal, aki cipészmesteri minőségében szorgoskodik Phungoria védelmén, a PVA — Phungorian Volunteer Army, azaz: Önkéntes Phungoriai Hadsereg — kötelékeiben. Az Északon tanyázó vikingekkel már több, mint ötven éve békés viszonyoknak örvendő Phungoria nem is sejti, hogy a vikingek valójában csak szimulálják a barátságot, s minden bizonnyal meglepetésszerű megsemmisítő csapásra készülnek az Őshaza ellen. Ám, hála a PVA-nek: Phungoria kész megfékezni a valójában hódító szándékokkal kacérkodó, együttműködést tettető vikingcsoportosulásokat. Ez a jelen idő szerint három tagot számláló PVA filozófiája, melyek sorai között még a hóbortos Pete Fedurskit, és Zoknit köszönthetjük — s noha Zokni a stratégiai hadviselés, valamint a Keleti Harcművészetek fortélyaiban is jeleskedik, a kemény katonaélet révén már meglehetősen hiányzik neki egy Nő-Zokni társasága — mint azt az originális Zokni Saulon keresztül megvallja nekünk.

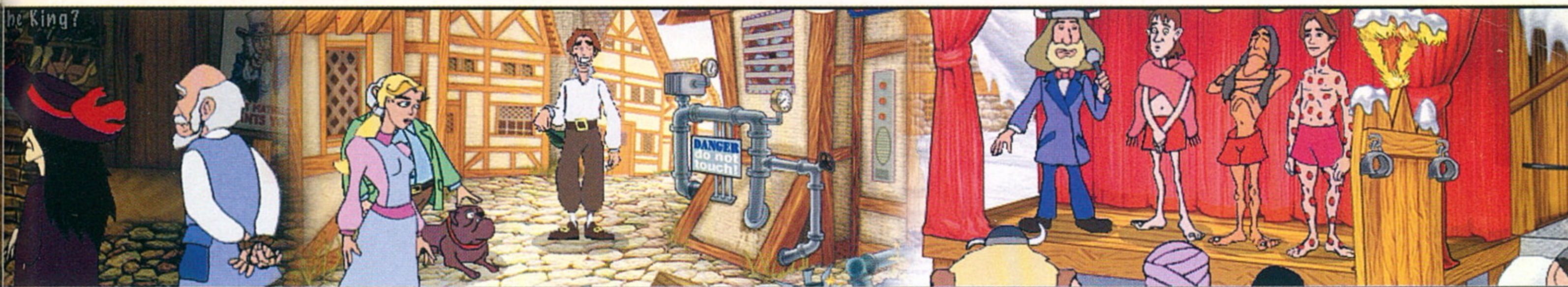
Sok sikert kívánván a PVA működéséhez s toborzó akciójához, induljuk tovább — pár lépés megtétele után egy síró, rívó gyermekre figyelhetünk fel az Őrtorony bejárata mellett. Beszélgessünk el vele, megtudakolván féktelen bánatának legfőbb okozatait — egyszerű a képlet: a kis Szalmabajusz Tomika áhítozási tárgya a Szuper Deluxe Csúzli, mely a mellette álló játékkiadó automata legfőbb ékessége, ám hiába is szórta bele a gyermek a papájától kapott összeg egészét az átkos szerkezetbe, az csak nem akarta kiadni a neki oly fontos s oly nélkülözhetetlen Super Deluxe Csúzlit. Tomikát megvigasztalni így a Szuper Deluxe Csúzli nélkül semmi esélyünk nem lesz — ennek tudatában, tessék felbattyogni az Őrtoronyba, feltérképezendő a PVA működésének HQ-ját.

Pete Fedurski valóban meglehetősen kattant figura: éjt nappallá téve görnyed bázikus méretű ágyújának tüzelőszerkezete fölött a viking illetőségű hódító hadak hajóit lesve a tenger horizontján, míg meg működő életfolyamatainak csalhatatlan jeleit csupán a környezetében leledző, több toronyra való üres pizzás dobozok, illetve üdítő italok mutatják. A jó öreg Pete olyan szinten van meggyőződve a viking hadak közelségéről, hogy kitartó unszolásunknak s többszöri beijesztésünknek hála, végül hajlandóságot mutat lőni egyet, amúgy mutatóba — így lövessünk vele, mert az — tessék kapaszkodni — jó fog lenni nekünk.

A toronytól induljunk a felfelé vezető utcácskába, ahol csípőből három illusztris Phungoriai egyeddel folytathatunk eszmecserét — kezdjük Minden Phungoriaiak Legerősebbikével, a köztiszteletnek örvendő kovácsmesterrel, kinek neve Vandersteen. S noha a vele való kommunikáció kifejezett jellemformáló hatással bírhat egy Gilberthez hasonló, zsenge ifjonc számára, kalapácsát ennek ellenére sem hajlandó átadni — vagy talán éppen ezért. Megtudjuk tőle, hogy egyetlen szívfájdalma a két környező elem közelsége: a kemény munka során a telefonközpontos Sergio lassú szövegelését, avagy a hírüzér Olliver kiáltozását hallgatni kifejezetten lelombozó — Vandersteen emlékszik még azokra az időkre, mikor kedvenc, ám időközben sajnos eltávozott kutyája kitűnő társaságul szolgált a kemény munka mellé. Az üllő mellett hánykolódó, kopottas bőrkesztyűt mindenesetre megkapjuk tőle, hát vegyük is fel azt.

Beszélgessünk el Sergioval is, majd Olliverrel — tőle egyébiránt mindig értesülhetünk a Phungoriában történt érdekességekről, melyek jelentős része sejthetően a mi ügyködéseink folytán történik — ha vannak ilyenek, arra Olliver „Extraaa! Extraaa!" kiáltása hívja fel figyelmünket. Tessék bevetődni az itt hozzáférhető második ajtón keresztül Madame Zyzhez is, aki már első konzultációnk során hajlandó rengeteg választ adni az Univerzummal kapcsolatos legégetőbb felvetésekre, sőt: kristálygömbje segítségével a Jövő titkait is képes kifürkészni — ez eleve kellő inspiráció a vele való eszmecserére. Induljunk tovább jobbra. Elton, a helyi feltaláló, avagy meg-nem-értett-lángelme hédere elé sodródunk, mely bejáratát egy méretes szemétkupac szomorítja — ettől mi még magunkhoz szólítjuk az abban fellelhető, extra könnyű, ám extra kemény alumínium rudat. Itt figyel egyébiránt Louise is a balkonon, aki Phungoria legjobban értesült pletykafészkének nevezhető, ám mint az a fajtájától el is várható: jelen pillanatban is a telefonon csüng, így rajta keresztül informálódni ezen idő szerint lehetetlenség. Eltonhoz bejutni igen érdekes műsor lesz, mely azonban nem okoz majd komolyabb gondot az adventure szerelmeseinek — ezért kész vagyok kezességet vállalni. A feltalálóval történő eszmecsere során megtudjuk, hogy elkészült a világ első, s mindezidáig egyetlen időgépe — hosszas unszolásunkat követően Elton rá is áll, hogy bemutatót tartson nekünk a berendezés képességeit illetően. S noha a hajlandóság megvan, az időgép vezérlőpultja előtt heverő hatalmas ládák átcsoportosítása közben Elton házi robotja csütörtököt mond — így a demonstráció kényszerűen megszakad, de legalábbis: eltolódik. Ez ellen természetesen tenni is fogunk majd, ám addig is gyűjtsük be innen a következő cuccokat: a bejárat mellett található tervrajzot, illetve az autentikus vákuum-tisztítót. Van itt egy kallódó madártoll is, szintén jól jöhet még. A közetben figyel egy tégelyre való tinta — ennek természetesen szintén nálunk a helye.

Vegyük lépteinket visszafelé egészen a csúzlis kiscsókáig, majd forduljunk le balra. Itt figyel Arver, fajtájára nézve megrögzött, menthetetlen hipochonder, aki egy tüsszentés után hajlamos irhabundában feszíteni a strandon, míg egy esetleges második



tüsszentést követően már a kórházba vonulás gondolatával kacérkodik — így mi más is lehetne minden fájdalma közül a legnagyobb, minthogy a galád, szívtelen doki naponta csak egyszer hajlandó fogadni őt. A vele való kommunikáció tehát módfelett tanulságosnak, de legfőképpen mélyenszántónak mondható — így Arver személyiségének kivetülései folytán, sacc mínusz 99-es energiaszinttel magunkhoz vesszük a lakószekér lépcsőzetéről a Franco Marco által írt szerelmes kötetet, melyben szerelmes versek olvashatóak. Beszélgessünk is el Dr. Fraud-al, aki nem csupán a lakószekér gazdája, de az itt felállított színpad, s az azon zajló demonstrációk főbb látványosságául szolgáló Miracle Medicine megalkotója is egyben. A Miracle Medicine, mint azt a lakószekérben tartózkodó dokitól megtudjuk: az egyetlen orvosság, mely minden nyavalyát meggyógyít, sőt: már kisebb dózis elfogyasztását követően is jelentős fizikális megerősödést könyvelhet el a szer használója. Szomorú körülmény: az eddigi demonstrációkon alkalmazott erőember ágynak esett — eszerint nem ivott eleget a szerből — így a következő show bemutatása finoman szólva is bizonytalanná vált. Dr. Fraud olyannyira félti bombabiztos bizniszét, hogy hajlandó is felajánlani nekünk egy üvegcse Miracle Medicine-t, csak szerezzünk valakit, aki használható a demonstrációhoz.

Itt az ideje, hogy feltérképezzük a vidéket Phungoria körzetén kívül is — erre kitűnő alkalom a Strawmusket farm meglátogatása, ahol a már megismert Tomi fiú papája s mamája gondozza a kukoricát, s persze a számos disznó-versenyen számos trófeát aratott Lullabelle-t. Ő, mint az világossá válhatott — egy disznó. Mielőtt beszélgetésbe elegyednénk az öreggel, vegyük fel az itt kallódó, hatalmas méretű kukoricát, majd — elegyedjünk beszélgetésbe az öreggel. Mrs. Strawmusket, mint megtudjuk, éppen nem érzi magát valami kirobbanó formában, ám az öregtől egészen érdekes információkat tudhatunk meg a farmerkedéssel kapcsolatban. Itt egy Örök Farmerigazság, figyuláld: A disznók mindig a jobb oldalukon alszanak. Jó, mi?

Sem a viking faluba, sem Larry Barlangshopjába nem tudunk ellátogatni, lévén a Gomba eltulajdonítása óta a hidat lezárattták a hatóságok. Az itt posztoló őrrel azért még elbeszélgetünk, sőt: egészen addig tesszük ezt, míg meg nem vallja Sarah iránt táplált legféltettebb érzelmeit — Sarah egy a Phungoriai kocsma alkalmazásában ténykedő, takaros leányka, aki — fájdalom, de — nem szerepel a stuffban. Sajna így nagy hirtelen nem tudjuk felmutatni az őrszemnek sem Saraht, sem pedig a más világokból ismert Hídőrzők-Eltűntetésére-Alkalmas-Védelmi-Üteget, így vissza is battyogunk Phungoriába, hogy aztán figyelmünket a Saul asztalán időközben megjelent cipőkrémes tégelyre összpontosítsuk. Ha eleget koncentráltunk, úgy: vegyük fel azt.

Menjünk le a dokkokhoz, ahol szóba elegyedhetünk Armand Hammer titkos ügynökkel, aki a Phungoriából kimenő hajókat figyeli, az eltulajdonított Gomba nyomait kutatva. Jelenléte olyannyira bizalmas, ittléte olyannyira feltűnésmentes — elvégre rengeteg ember szaladgál Humprey Bogart féle ballonkabátban Phungoria szerte — hogy szinte már fölösleges is lenne a „biztos-ami-biztos" alapokon nyugvó drog dealer álca. Ehhez azonban Hammer ügynök olyannyira ragaszkodik, hogy a beszélgetés végén a kezünkbe is nyom egy tasak kemény drognak álcázott altatóport. Tesszük is el erősen, majd elbeszélgetünk az öreg halásszal a jobb szélen. S noha szívesen elbeszéli nekünk pipafaragó kiskése legendáját, annak átadására hiába is buzdítja őt a kiskések kalandjátékokban történő felhasználásának számos módozatát ismerő játékos — így vigasztaljuk magunkat némi szurokkal, melyet a Vandersteentől kapott kesztyűre applikálunk a Hammer ügynök melletti hordóból, mintegy. Mit lehet tenni, bevetődünk a helyi ivóba, hátha nyomára akadunk Sarahnak — de mint azt lelkiismeretes jelentkezőink sejthetik: nem akadunk. Az itt poharazgató vikingekkel mindenesetre elbeszélgetünk, s meg is tudjuk: eredetileg vadászatra indultak, lévén a viking hagyományok értelmében csak akkor minősül valaki Igazi Vikingnek, ha felcseperedését követően elejt egy Vérszomjas Vadállatot, melynek prémjét aztán magára aggatja. Ám hiába: Arnbjorn meggyőződése szerint társa alkalmatlan erre a feladatra, így az elgyötört, szomorú Snorri sörbe lógatott orr mellett — avagy orral? — létezik az ivó egyik fáradt, magányos sarkában. Midőn távozunk a kocsmából, konstatáljuk: időközben az öreg halász elszenderedett, mi pedig képtelenek vagyunk ellenállni a késztetésnek, hogy a földre hullajtott kiskését megóvjuk az esetleges tolvajok enyves kezétől — így vegyük azt fel, majd irányítsuk lépteinket Sergiohoz, a telefonközpontoshoz. Egy óvatlan pillanatban nyisszantsuk el a telefonkábelt a kiskés segítségével, majd a leszelt darabot tegyük is el, sosem lehet tudni. Ha most újra felbattyogunk az Őrtoronyba, magunkhoz vehetjük Pete Fedurski kardját — mielőtt távoznánk, ékeljük be a fegyvert a laza kőtömb alá, ily módon képesek leszünk letaszítani azt. Hangos csörömpölés jelzi akciónk sikerességét: az Őrtorony alatti játékautomata immár múlt idő. A csúzlit Tomi gyerekre bízzuk, majd lebattyogunk az utcára, s magunkhoz vesszük a kínálat két említésre méltó darabját, ezek: egy műorr, illetve egy tubus szappanos víz, buborékok — mint olyanok — előállítására.

Ezzel a jóképű karddal talán valami mást is lehetne kezdeni — menjünk vissza a Strawmusket farmra, majd használ kard bárányka — nem kell rosszra gondolni: a bárányt „csupán" gyapjától szabadítja meg Gilbert, ám mielőtt távoznánk, cibáljunk ki az itt mellékelt madárijesztőből egy marék szalmát is.

Most, hogy időlegesen ellehetetlenítettük a telefon alapú kommunikációt, lehetőségünk van beszédbe elegyedni Louise-zal — ám szaftos pletykák helyett ő egy megbízást vág a fejünkhöz: vannak itt ezek a színpompás melltartók, jó volna ha lennénk oly kedvesek, s leszállítanánk azokat a Mercer Lánykáknak, akik manapság kezdenek úgymond: nővé változni, az ezzel járó természetes folyamatok pedig immár szükségessé teszik ezen ruhadarabok használatát is.

Egy zsák cicifix-szel rohangálni Phungoriában semmiképpen sem érdektelen dolog, így Gilbert elfogadja a megbízást — még ha a következő percben igen cinkes szituációba is keveredik, hála Michelle Hercegnő konszolidált, ám meglehetősen kíváncsi belépőjének.

Mint azt élelmesebb jelentkezőink már tudni vélik: szó sem lesz itt cicifix átcsoportosításról, ehelyett szépen összekötjük őket, ily módon alkotva egy egészen használható, rugalmas bungiee kötelet, mely egészen biztosan nélkülözhetetlen lesz a későbbiek során — a Mercer lányok pedig csak szokják, milyük van. Merőben szokatlan váltás: battyogjunk vissza lakóhelyünkre — bonusz puzzle: ehhez meg kell húzni a lift karját — majd a vákuum tisztító segítségével tegyünk szert némi mézre s méhviaszra a tisztáson fellelhető méhkas szükségszerű, ám kíméletes kifosztása révén. Battyogjunk vissza a derék Arverhez, hátha piheg még benne némi élethűség — szomorúsága immár hatalmas méreteket öltött, lévén az imént fogyasztotta el szénhidrátokban s vitaminokban gazdag kukoricapehely ellátmányának utolsó dobozra valóját. Ha kitartóan kérleljük, Arver hajlandó nekünk átadni az üres dobozt, melynek domináns eleme egy az oldalára festett papírkorona. Júzoljuk — már csak ezért is érdemes végigjátszást írni — a kést a dobozon, s örvendjünk: Gilbert egész hihető koronát kap eredményül, mely eszmei s gyakorlati értéke ugyan erősen tart a nullához, de legalább hasonlóságokat mutat egy eredeti, hamisítatlan fejdísszel. Ez még persze nem jelenti, hogy nem fordul le a fejünkről egy erősebb széllöket hatására, így biztonsági alapon kombináljuk is azt a telefonkábellel — így már kitart az ékesség. Most lehetőségünk van egy hosszabb eszmecsere lebonyolítására a hűvösön sínylődő nagyapánkkal, sőt a szunnyadó sheriff is fel- fel ébred, ám ő nem mutatkozik túl kommunikatívnak.

Menjünk vissza a Strawmusket farmra, majd ötletszerűen fordítsuk fel az Eltontól kölcsönvett tervrajzot — óóóó: de hiszen ez egy disznóölő szakberendezés használati útmutatója. Próbáljuk megmutatni szerzeményünket Lullabelle-nek, aki azonban igen bizalmatlannak látszik az idegenekkel szemben. Ha azonban elég sokat smúzolunk az öreg Strawmuskettel, úgy a díjnyertes disznaj bizalma megnövekszik irántunk, ily módon már a malac képébe villanthatjuk a disznóölő tervrajzát — a szerencsétlen pára félholtra sokkolva helyből átugorja a kerítést, majd futásnak ered, jobbra. Az öreg farmer ugyan szól hozzánk néhány keresetlen szót, ám a következő másodpercben díjnyertes malackája nyomába ered — szabad a pálya, akár le is emelhetjük a madárijesztő jóképű vörös palástját, s természetesen az itt látható, megtermett liszteszsákot sem hagyja parlagon a deli használó. Vagy, aki igen, az készüljön: vissza kell majd jönnie érte. Kombináljuk a palástot az orral, majd a koronával. A párnát tömjük tele szalmával, majd a kövérre dagasztott ágyneműt tömködjük bele a palástba jóóól, és: kész is a Hamisítatlan Király Álruha. Leszáll az éj, megkezdődik a kivégzés — a sheriffet már a végrehajtás módozatát illetően zaklatják a kétségektől sem mentes helybéliek,



mikor érkezik Gilbert — aki egy egész hihető performansz révén végül sikerrel megakadályozza, de legalábbis elhalasztatja az ítéletet. Mikor a tömeg feloszlik, Michelle hercegnő Gilbert otthonának tövében közli főhősünkkel a borzasztóan baljós tényeket: úgy tűnik, hogy a sheriff keze van az egész dologban. Nagyon valószínű, hogy a Gombát is ő lopta el, s máig is ismeretlen helyen őrzi azt, ismeretlen megfontolásból. Ezt látszik megerősíteni, hogy röviddel a kivégzés elhalasztását követően hajóra szállt s volt nála valami, ami kifejezetten — nos, hát — Gombaszerű volt. Közel s távolban egyetlen hely van, ahová a sheriff által használt hajóval el lehet jutni, ez pedig a környező kis Sziget — a Gomba tehát alighanem ott található, ráadásul a sheriffel egyetemben. Mi a következő lépés? Úgy van: hajó kell.

Tessék mondani: hogy' é a Kristálygolyó?

Társasági ember módjára, indítsuk napunkat az ivó mielőbbi meglátogatásával. Annál is inkább, mivel a tegnapról megismert törzsközönség új adalékkal bővült, aki Mr. Davenport Hajókereskedő és a Phungóriai Pókerklub Elnöke néven dominálja a helység centrumát. A vele való eszmecseréből kiderül: már a legkisebb hajó vételára is többszörösen túlmutat azon az összegen, melyet Mr. Davenportnak képe lenne Gilbert személyéhez társítani, így az ifjú ladik-vásárló képzetét csupán atyai mosollyal nyugtázza a helyi pénzkovács. Ám, mint az egy igazi üzletembertől elvárható, bizonyos feltételek fejében hajlandó a nevünkre íratni egy hajót: szóval a szint az, hogy Davenport meggyőződése szerint, pókerpartnerei nem átallnak csalni, ily módon téve szert jogosulatlan nyereményre. A bizonyítatlan vádaskodás azonban az üzleti kapcsolatok romlásához vezetne, így Davenport áhítozási tárgya egy Kristálygolyó, mely segítségével kifürkészhetné a Jövőt, s egyúttal beleláthatna a csalfa elemek — no és terve szerint, akkor már bonuszként a többiek — lapjaiba is. Kristálygolyó Madame Zyznél is van! Menjünk, és kérjük el tőle! Mindazok, akik voltak oly naivak s kipróbálták ezt, battyogjanak vissza a kocsmába, majd vegyék fel a földön található, elpottyantott rúzsfoltos szalvétát. Ez itt kérem Sarah eper ajkainak lenyomata, így sietősen a szalvétára is rovunk egy szerelmes verset a tintába mártott toll segítségével, melyet aztán oda is adunk a Híd Őrzőjének — a hatás katartikus, emberünk munkáját, felelősségét feledve ellebeg, mielőbb kidolgozott mellkas izomzatára szorítandó imádott Hölgye bukSiját. Kúl, lehet átcsurogni. Vegyük utunkat Larryhez, aki a közeli barlangban nyitotta meg shopját, lévén így nem kell konkurensekkel számolnia — meg ugye, a konkurenseknek sem kell számolnia vele. 10000 aranyért hajlandó eladni nekünk az itt fellelhető három Kristálygolyó egyikét, így feladatunk mostantól az összeg felhajtására, mint olyanra mutat. Menjünk vissza a hídhoz, majd le az innen nyíló alsó ösvényre. Szólítsuk magunkhoz a vízben leledző ágyúgolyókat, majd nyugtázzuk hosszas ajakkerekítéssel az itt mellékelt, híd alatti héder ajtajára pingált Red Hot Chili Peppers idézetet. Menjünk be. Itt lakik Mr. Lipton, visszavonult Tábornok, Világjáró, Felfedező, aki immár a vég nélküli tea ivászat örömeiben véli felfedezni a tökéletes, zavartalan lelki harmóniát — ám, mint megtudjuk: a birtokában lévő, keleti illetőségű Nevezetlen Teát legnagyobb bánatára máig sem sikerült megkóstolnia, lévén sem édesítőszer, sem szűrő nem férhető hozzá ahhoz Phungoriában. Ó. Tipli vissza a városba, majd elegyedjünk beszélgetésbe Louise-zal: ő már nyitottnak mutatkozik némi pletykálkodásra, s felhívja figyelmünket a város déli határai felé fekvő Viking Rejtekhelyre, ahol állítólagosan tonnányi kincset őriznek a — nos hát — vikingek. Ha az ivóban kérdezősködünk, Snorri is megerősíteni látszik az értesülést: a rejtekhely olyannyira valóságos, hogy maga Snorri őrzi annak kulcsát. Ez remek, noha jelen idő szerint a kulcshoz hozzá sem szagolhatunk. Probléma még Erik, a Bátor — ő az a rettenthetetlen harcos, aki a nap 24 órájában őrzi a rejtekhelyet. Majd törődünk velük. Kombináljuk az ágyúgolyókat az alumínium rúddal, ily módon alkotván egy igen látványos, ám csupán kilónyi súlyzót, mely birtokában már részt vehetünk a Dr. Fraud által szervezett Miracle Medicine demonstráción. A show sikeres, s meg is kapjuk a munka fejében beígért üvegcsét, melyhez a következő bonuszok is társulnak: a Világ Legkisebb Narancsfacsarója, illetve egy flakonra való keményítő. Adjuk át az időközben bacilus maszkot húzott Arvernek az imént szerzett orvosságot, aki hálája jeléül nekünk adja az immár számára szükségtelen védőfelszerelést. Menjünk vissza Mr. Liptonhoz, s adjuk át neki a baci-maszkot: a tea-műértő megállapítja, hogy az eszköz érdekes módon alkalmasnak tűnik a Nevezetlen Tea szűrésére, már csak valami édesítőre lenne szükség. Nosza: kombináljuk az altatóport a mézzel, majd adjuk a kombót Mr. Liptonnak. Ő, mint az sejthető: álomba szenderül. Nincs akadálya, hogy magunkhoz vegyük az asztalon kallódó VIP kártyát, mely segítségével a telefonon keresztül elcsalhatjuk a városból Vandersteent. Így már felvehető a Mester kalapácsa. Nekünk csak addig a pillanatig kell, amíg szét nem zúzzuk vele a szobánkban található órát, melyből aztán kiszuperálhatjuk a rugót. Most használjuk a szurokba mártott kesztyűt a lisztes zsákon, majd a gyapjat ragasszuk a lisztes zsák felületére — így kicserélhető Sam kutyája, noha nem kifejezetten szép dolog ez. A sheriff ajtaja most nyitva van, ahonnan egy egész érdekfeszítő könyvet vehetünk magunkhoz már első látogatásunk alkalmával — nosza! Itt az ideje, hogy szignózzuk Phungoria biztonsága iránti elkötelezettségünket, így használjuk a cipőkrémet a zoknin, melyet aztán — adjunk át Saulnak. Zokni és Saul olyannyira hálás, hogy nekünk ajándékozzák a pult bal szélét boldogító, bágyadtrózsaszín nyuszitappancs-papucsot. Menjünk az ivóba, s vegyünk magunkhoz egy szalvétát — ezeken egy egész hihető hajó képe figyel, ebből már lehet kombinálni. Adományozzuk Snorrinak a nyuszitappancsokat, Gilbertre bízván a lábbeli előtörténetét. Az előadott legenda olyannyira megnyeri a vikingek tetszését, hogy Snorri, mint a lábbeli viselője, immár teljes mell s vállszélességgel odaállhat Arnbjorn mellé, egyúttal hozzáférhetővé téve a rejtekhely kulcsát, még ha csupán vizuális szempontok szerint is. Használjuk rajta a méhviaszt, ily módon képezve le annak negatívját. Hasznosítsuk a második szalvétát is: Pete Fedurski ágyújának célzó szerkezetén például egészen jól mutatna — a komplett PVA felcsödül a toronyba, így semmi akadálya, hogy Saul szövőgépéből eltulajdonítsuk az övet, mely segítségével megjavítható Elton robotja. S noha a robot már rendben van, az időgép exy törött, földön heverő rugója jelzi a további javítási munkálatok szükségességét. Az órából kiszuperált rugó segítségével működőképes állapotba hozhatjuk az időgépet, így Elton meg is kezdi demonstrációját, mely során ismeretlen dimenziókba távozik — a dolog élményszerűsége olyannyira megdöbbenti Gilbertet, hogy vissza is oldalog Vandersteenhez, hogy a méhviaszba ágyazott negatív, majd a kutya átadása után magához vehesse a viking rejtekhely kulcsának pontos másolatát — mehetünk is a kincs nyomába.

A kritikus helyszínre érkezvén azonmód nyakunkba szakad Erik, a Bátor. S noha bátorságához valóban nem férhet semmi kétség, célszerű rámutatnunk a nem kifejezetten dalia termetéből származtatható munkaköri fogyatékosságaira: ha elég kitartóan sulykoljuk belé a képzetet, miszerint ezekkel a kis béna, tömpe virsli lábakkal képtelen kellő gyorsasággal leiszkolni az őrtoronyból, végül meghajolni látszik érveink előtt, majd valamiféle kötélszerű képződmény után kezd áhítozni. Annak segítségével ugyanis, jelentősen meggyorsíthatná belépőit. Nosza: adjuk szépen oda neki a cicifixekből eszkábált bungiee kötelet, majd szemléljük a tőlünk telhető legnagyobb érdeklődéssel Erik, a Bátor döbbenetes próba-belépőjét. Aztán a fennakadt viking mellett már bejuthatunk a kincstárba, miután — meglepő fordulat — a Vandersteentől kapott kulcs segedelmével feltártuk annak ajtaját. Az elemelhető cuccok a következők: egy jegy a 9-edik Viking Bankettre, illetve egy Nagy Csomó Arany. Utóbbi birtokában már sanszosak vagyunk Larry legszebb Kristálygolyójára, így irányozzuk lépteinket a barlang shopba. A játék legszigorúbb fordulatainak egyike jön: elég az hozzá, hogy egy nyamvadt feszítővassal hónunk alatt vagyunk kénytelenek magunk mögött hagyni az idióta Larry még idiótább kóceráját, ám rövid úton csalhatatlan képzetként tör ránk a felismerés: egy ilyen jóképű feszítővas segítségével tuti kinyitható a sheriff házában található láda. S valóban. Találunk itt egy naplót, melyből kiderülnek a sheriff szándékai: a kattant arc fejébe vette, hogy a halott Karnt új életre hívja, az itt közölt információk szerint pedig igen valószínű, hogy tudja, hol keresse a réges-rég halott mágus földi maradványait, melyek sejthetően szükségesek a rituáléhoz. Van itt még egy darab papír is, tessék felvenni. Phungoria főtere mellett székel Barry, a potion készítő. Legújabb keletű találmánya a magnifikáns Nagylelkűség Potion, mely elfogyasztását követően a felhasználó olyan nagylelkű lesz, hogy hajlamos lesz megfeledkezni minden bújáról, bajáról. Barry hajlandó is lenne önmagán egy rövidke bemutatót tartani aktuálisan utolsó palackja segítségével, ám jól tudja: imígyen akkumulált nagylelkűsége révén félő, hogy azonmód nekünk is adományozná az üvegcsét anélkül, hogy igényt tartana a vételárra. Ha azonban készek vagyunk kiállítani vele egy szerződést, melyben ígéretet teszünk, hogy nem fogadjuk el tőle az üveget, úgy semmi akadálya a bemutatónak. Nosza: átad Barrynek tinta és papírlap, így rövid időn belül elkészül a szerződés. A potion elfogyasztását követően Barry valóban roppant nagylelkűvé válik: „— Itt a potion, Gilbert cimborám! Vidd, jól jöhet még! — De hát a szerződésben azt írtuk, hogy... -Ugyan már, szerződés? Felejtsd el a szerződést, vidd az üveget, kérlek: vidd! Ragaszkodom hozzá!" Mit lehet tenni? Vigyük.

Zizegjünk át Madame Zyzhez, s



köszöntsük kitörő lelkesedéssel az időközben palackjából előbújt dzsinnt. Mint megtudjuk tőle, Madame Zyz tudása is igen erős korlátokkal bír, példának okáért aktuális kristálygömbje előtt tíz év szavatossági idő maradt vissza, így a jövő szerdához viszonyított tizedik év jövőképéről nem lehetnek elképzelései. Beszélgessük a dzsinnel mindaddig, míg nem teremt nekünk egy fluoreszkáló kis hernyót, majd távozzunk a héderből, s meg se álljunk Elton időgépéig. Már meg tudjuk adni a kívánt idősík koordinátáit a vezérlőpult segítségével, így bejuthatunk Madame Zyzhez, méghozzá tíz évvel a jelen idő után. Hiába azonban a hosszas kérlelés, Madame Zyznek esze ágában sincs ránk bízni Kristálygolyóját — egészen addig, míg parfümébe nem hintünk egy kis Nagylelkűség folyadékot. Ezután már magunkhoz vehetjük a Kristálygolyót, sőt bonusz ként megkapjuk Madame Zyz portörlőjét is — aztán mehetünk Mr. Davenporthoz, s lebonyolíthatjuk az üzleti tranzakciót. Midőn átadjuk neki a Kristálygolyót, cserébe megkapjuk Phungoria egyik legesztétikusabb halászhajóját, mely segítségével már átcsuroghatunk a Gomba, valamint a sheriff jelenlététől sem mentes Szigetre.

Sziget Szkeccs

Nézzenek oda: ez a fickó valahonnan nagyon ismerős. Ő bizony Elton, aki már húsz hosszú esztendeje létezik a Szigeten, miután egy az időgéppel eltolt kísérlet folytán ide vetette őt a tér-idő kontinuum szeszélye. Azóta megszállottan dolgozik Extratáp Vizibicikli Alapú Nagyteljesítményű Vízi Járművén, melyhez azonban még hiányzik három komponens: egy terelőlapát, egy pár pedál, illetve egy kötél. Ha megtudakoljuk, húsz év leforgása alatt vajon miért nem épített egy efféle lángelme egy nyamvadt tutajt, mely segítségével pár nap alatt megközelíthetné Phungoria partjait, a következő elmés feleletet kapjuk: „-Hah! Az Extratáp Vizibicikli Alapú Nagyteljesítményű Vízi Jármű ezt a távolságot pár óra, nem nap: óra leforgása alatt tejesíti majd! Nem hiába dolgozom rajta húsz éve!" Elton kikezdhetetlen érvelését követően carappoljunk át a Sziget jobb szélére, ahol tucatnyi kalóz foglalatoskodik kincskutatással. Beszélgessünk a kapitánnyal mindaddig, míg Gilbert rá nem mutat nevetséges külsejükre, mely legfőbb okozójának a mindegyikük által viselt szemüvegeket határozza meg. A provokáció végül megteszi hatását, s a kapitány parancsára az összes kalóz — vele egyetemben — megszabadul okulárejától. A szakácsot kérjük meg, hogy készítsen nekünk gyümölcskocsonyát, majd szólítsuk magunkhoz a következő tárgyakat: cukor a pultról, kötény, ásó, illetve az ásatás melletti, lestrapált bicikli még jó karban lévő pedáljait is elnyeljük szépen. Használjuk az ásót a rácsozat előtt a homokban, ily módon a föld alatt vájt alagúton keresztül bejuthatunk a barlangba. Gilbert közben megtalálja a kalózok által kutatott kincses ládát, mely — közvetett módon — egy keleti illetőségű ereklyét, egyfajta gasztronómiai relikviát rejt, mely nem más, mint: egy megtermett, enyhén kicsírásodott krumpli — a felnyitáshoz célszerű lehet a feszítővasat használni. A keményítőt csempésszük a szakács mögötti pultra, majd kérjük őt fel újabb adag gyümölcskocsonya elkészítésére. Az eredmény ezúttal kőkeménységű gyümölcskocsonya, melyet annak ellenére sem lehet a veremben áskálódó kalóz fejére ejteni, hogy meg voltam győződve az ötlet szavatosságát illetően. A barlangban igen sötét van, így kénytelenek leszünk némi fényt varázsolni: használjuk a dzsinntől kapott hernyót az Elton melletti forró kövön, majd tiplizzünk vissza a barlangba: a fluoreszkáló kis cucc már kellő fényt teremt ahhoz, hogy megoldhassuk a barlang bejáratát záró puzzle-t: a Gombát kell kirakni, nem nagy ördöngösség. Ha sikerrel feltártuk a kaput, újabb barlangba jutunk, melyet zöldes folyó szel ketté — az egyetlen átjutási lehetőséget jelentő híd pedig felhúzott állapotban leledzik. Na most: az itt mellékelt mérlegre kell lepakolnunk négy liter vizet, hogy a híd leereszkedjen. Először is tömjük be az 5 literes vödrön található lyukat a kemény gyümölcskocsonyával, majd vegyük fel a bambusz rudat. Lámáknak itt a megoldás távirati formája: 1. Megtölt 5 literes. 2. Átönt 5 literes 3 literesbe. 3. Kiönt 3 literes. 4. Átönt 5 literes 3 literesbe. 5. Tölt 5 literes. 6. Átönt 5 literes 3 literesbe. 7. Lerak 5 literes mérleg. 8. Átmegy.

Lám, lám. Egyenesen a sheriffbe botlunk, aki éppen Karn feltámasztásával foglalatoskodik, sőt: itt figyel a Szakrális Gomba is, csak éppen a sheriff által kavargatott kondérban fortyogó lében tocsog szegényként. Kapjuk ki a sheriff kezéből a spell bookot, majd miután kezdetét veszi az add-ide-nem-adom, csiklandozzuk meg a galád elemet a madártoll segítségével. A sheriff sietősen távozik balra, majd mielőtt berobbantaná a menekülési útvonalát elzáró barlangjáratot, még jelzi: hamarosan elrabolja Michelle Hercegnőt, majd a Király megzsarolása révén elfoglalja Phungoria trónját — úgyhogy ne nagyon higgyük, hogy jók vagyunk. A kesztyű segítségével halásszuk ki a Gombát a kondérból, majd caplassunk vissza Eltonhoz. A bambusz segítségével halásszuk ki az úszógumit, majd szereljük azt szét. A szakácstól csórt kötény egy kalapácsot, és szögeket rejt. Ezekkel már meg tudjuk javítani a terelőlapátot, melyet aztán Elton hajójára applikálunk. Tegyük így a kötéllel is, és: kész a bombabiztos vízi jármű, Elton társaságában megkezdjük visszautunkat Phungoria partjai felé.

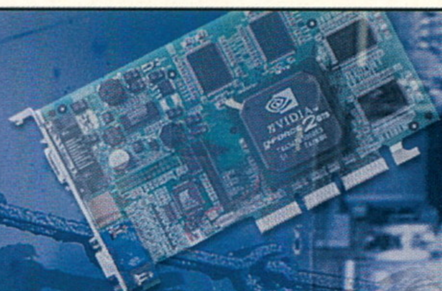
Vikinges Vendéglátás

Rövid, ám igen célirányos hányattatásokat követően úgy alakul, hogy a Phungoriától Északi irányban fekvő viking faluban térünk magunkhoz, ráadásul rabszolgaként. Itt van velünk a tömlöcben Arver, illetve egy indián törzsfőnök is — beszélgessünk velük, majd miután megkaptuk Arvertől a rabszolga-tájékoztatót, valamint megtudtuk a törzsfőnök legnagyobb félelmét — tart tőle, hogy hamarosan elfogy a pipadohánya — másszunk a felszínre a mellékelt létra segítségével. Rögtön felfigyelünk Helgára, a viking falu egyetlen, ám hamisítatlan transzvesztitájára. S noha a sajátos elem legnagyobb bánatára szőrös virgácsai nem igazán mutatnak szoros párhuzamot a szép női lábak felülmúlhatatlan esztétikumával, azért mi megjegyezzük parájának tárgyát, majd magunkhoz vesszük az itt fellelhető, műanyag viking sisakot — de legalábbis annak üreges szarvát, illetve a petárdákat is. A közelben tartózkodó hordó érdemi tartalma pár mázsányi romlott lazac — egy darab nálunk is elfér belőlük. Oldalogjunk el balra, ahol egy viking hajófestéssel foglalatoskodik. A vele való kommunikáció során kiderül, hogy nem véletlenül kóricálnak szabadon a rabszolgák a faluban: az egyetlen mód a hegyek, szurdokok övezte faluból való kijutásra, ha szárnyakat növesztünk. Egész használható tipp. Töltsünk sisakunkba némi festéket a vödörből, majd lehet reszketni: megkezdődik a rabszolga bemutató, a vásárlók már türelmetlenül várják a kínálat felvonultatását.

A kulisszák mögé jutunk, ahol a rabszolgák próbálják a lehető legtöbbet kihozni magukból, mi is így fogunk tenni: vegyük fel a tükröt, majd törjük ki annak üvegét egy a pultra mért ütés segítségével. Vegyük fel a szilánkot, majd használjuk azt a krumplin — egy festő pemzlit kapunk eredményül, melyet a festékbe mártva Gilbert csinos kis keléseket, kiütéseket pingál testfelületére. A rabszolga első számú ismérvei közé tartozik az egészséges, erős fogazat: így kenjünk némi tintát a fogkrémre, majd mossuk fogat — tuti siker a vevők köreiben. Az első forduló alkalmával sem Arver, sem a törzsfőnök, sem Gilbert nem talál gazdára, jön a nagyestélyis forduló: béleljük ki a párnával a kötényt, így Gilbert már képes lesz csinos kis púpot szimulálni a nagyestélyi segítségével. S noha a vevők ezúttal sem találják megfelelőnek a kínálatot, a viking város hagyományainak értelmében: az el nem kelt darabok Isteni Áldozat tárgyát képezik, s ilyen minőségükben hajíttatnak le a falu legmagasabb sziklájáról a Hatalmasok örömére.

Menjünk a bankett bejáratához, majd használjuk az üveget a rabszolga-tájékoztatón. Az így kapott 11-est már kombinálhatjuk a nálunk lévő meghívóval, ily módon bebocsátást nyerünk a rendezvényre. A szakács mellett felfigyelhetünk egy légypapírra, melyet némi rábeszélés után lecserélhetünk a nálunk lévő, romlott lazacra — ez az eszköz már kitűnően alkalmas Helga egyik lábának hatékony szőrtelenítésére. A másikhoz a hajófestő mellett álló hirdetőoszlopon fellelhető hirdetés ragacsos hátulját fogjuk felhasználni, így Helga már hajlandó nekünk adni az arckrémet. Ezzel bekenvén talpunkat, képesek leszünk kiállni a rettenetes Tollpróbát, melyet a jobb szélen rezidens viking kínzómester vezényel le minden érdeklődőnek. A próba sikeres teljesítése esetén megkapjuk a hatalmas madártollat. Menjünk le a tömlöcbe, s az időközben pipadohány-mentessé vált törzsfőnöknek adjuk oda a szappanos vízzel telített tubust, hadd eregessen a tesó buborékokat füst helyett. Az indián hálája nem marad el, megkapjuk tőle fejdíszét, sőt immár fölöslegessé vált gyufásdobozát is nekünk ajándékozza. Menjünk a boxringhez, s használjuk a kakasokon a petárdát — azok sietősen elszállnak, magunkhoz vehetjük a ringben kallódó tollakat. Vissza a bankettre. Szórjunk altatóport a viking vezér korsójába, majd míg alszik a csóka, s a szakács a sülő disznó megforgatásával foglalatoskodik, borítsuk ki a készülő tápot a földre. A szakács nekiáll takarítani, így észrevétlenül elcsenhetjük a disznó megtartására szolgáló fakeretet. Használjuk fellelhető összes tollunkat a fakerettel, majd csapjuk hozzájuk a portörlőt is. Az egész cuccot kössük össze a fogselyemmel, s lám: Gilbert elvi síkon már képes is repülni. Megkezdődik az áldozatbemutatás, majd rövid kis közjátékot követően Gilbert repülő alkalmatossága szerencsés módon éppen a sheriff rejtekhelye fölött válik műszaki meghibásodás tárgyává. Az éppen zajló dialógus tanúsága szerint a sheriff valóban elrabolta Michelle Hercegnőt, így a beszélgetés végighallgatása után már csak a legutolsó puzzle megoldása maradt hátra — ehhez azonban csak annyit fűzhetek hozzá: mint oly sok mindennel, ezzel sem érdemes sokat kukoricázni...

by GyZ



Senki előtt sem titok, hogy gépünk árának legalább 30%-át is kiteheti a monitor ára. Emellett az is igaz, hogy egy jobb monitor áráért akár egy teljes számítógépes konstrukciót is megvehetünk. Manapság egy jobb minőségű 15"-os monitort, körülbelül 40000-45000 Ft-ért megkaphatunk. Természetesen ilyenkor még az úgynevezett „noname" kategória az, melyet az ügyfelek választanak. Ez alatt azonban nem szabad rögtön valami abszolút használhatatlan és gyenge minőségű képernyőt érteni. Az igen szigorú szabályozásáról ismeretes TCO99-es és ISO 9002-es szabványokba tartozó készülékek már a létező összes biztonsági követelménynek megfelelő paraméterekkel rendelkeznek.

Sokszor előfordul, hogy az újonnan megvásárolt monitor hazavitele után visszatérnek az üzletekbe monitorszűrő üveg vásárlása céljából. Nem is azért, mert szükségesnek tartják, hanem mert azt monda a szomszéd, az ismerősöm, a cégünk rendszergazdája, vagy csak arra hivatkoznak, hogy valahol ezt olvasták. Meglehet, hogy valakinek érzékenyebb a szeme, ezért senki ne érezze úgy, esetleg mi azt sugalljuk: „ne vegyen monitorszűrőt". Egyszerűen csak arra szeretnénk felhívni a figyelmet, ha nem érzik szükségét, akkor felesleges 1000-1500 Ft-ot kiadni érte. Ha úgy érezzük, szemünk könnyezik, vagy hamarabb fárad a munka közben, akkor ajánlatos kipróbálni a fent említett segédeszközt, hátha megoldódik a problémánk.

A régebbi képernyők statikus feltöltődése bizony jóval a határértékek felett volt. Ilyenkor a képcső a nagy statikus kisugárzása mellett (mely tudvalevően károsítja az ember egészségét), még az úgynevezett „porlövéssel" is fenyegette a gyanútlan felhasználókat. A váltakozó polaritás miatt a porszemeket szó szerint a szem szaruhártyájába „lőtte" a sztatikus elektromosság, amely később akár súlyos szemkárosodást és látásromlást is okozhatott az arra hajlamos egyéneknél. Pontosan ezeknek az egészségkárosító tényezőknek a kiküszöbölése végett találták ki és alkalmazták a monitorszűrőket. Azonban a most kapható készülékek szinte egyáltalán nem, vagy csak igen hosszú idő alatt töltődnek fel olyannyira, hogy azok szemkárosodást okozhassanak.

Van még egy nagyon rossz tulajdonsága a monitorszűrőknek (üveg): mégpedig az, hogy ahhoz, hogy normális, élvezhető fényerejű képet lássunk, a szűrő alatti képcső fényerejét legalább a duplájára, ha nem a háromszorosára kell növelnünk, amely, lássuk be, hosszú távon a monitor képcsövét igen erőteljesen fogja rongálni. Ebből nyíl egyenesen következik, hogy a kedvenc képernyőnk várható élettartama akár a felére is lecsökkenhet.

Még egy szó a harisnya-szerű szűrőkről: ezekért a használt női harisnya-szerű izékért egy fillért se adjunk ki, mivel semmire sem jók.

Egy monitor megvásárlásánál sok apró szempontot érdemes figyelembe venni, mielőtt még kimondanánk az áment. Mindenekelőtt válasszuk meg a helyet. Vegyük figyelembe, hogy a monitor méretéhez képest mi milyen távolságra fogunk ülni tőle. A monitort sosem szabad összekeverni a televízióval, tehát az ott bevett szabályrendszert nem igazán érdemes alkalmazni.

A televíziótól (kb. 55 cm-es képernyőméret felett) legalább 2 és fél, 3 méterre kell helyet foglalni. A monitor képernyőpontjainak mérete (a DOT PITCH, amely jelentőségére még kitérünk) jelentősen kisebb. Sokkal közelebbről nézve sem fárasztja a szemet, valamint a képe is kontrasztosabb. A fejlesztés során mindezeket az összetevőket úgy alakították ki, hogy a lehető legtöbb munkavégzés mellett is a legkisebb legyen a károsító tényező.



A monitorokat 14-15-17-19-20-21 és 24"-os méretben vásárolhatjuk meg. Az első három kategóriába tartozó készülékek már teljesen elérhetőek a kisebb pénztárcájúak részére is. Jelenleg a 14"-os kategória gyártását már abbahagyták, és a 15"-os készülékek is egyre kevesebb mértékben fognak. Az árak esésével (tapasztalatok alapján) szinte majdnem mindenki a 17"-os méret mellett dönt.

A 19"-os kategória, már csak az ára miatt is a csak a vastagabb pénztárcájú egyedek engedhetik meg maguknak. Az viszont igaz, hogy ezek minősége is az árhoz szabott, tehát a gyengébb márkák is verhetik (minőségben és szolgáltatásban) az ugyan kisseb, de márkásabb testvéreket.

E méret felett már az igazán professzionális gyártmányok foglalnak helyet. Ezeket általában speciális munkaállomásokhoz, vagy a tervezésben elengedhetetlen grafikai segédprogramokhoz írják. Az igazán speciális készülékek csak egyetlen felbontásban és az egyetlen hozzá rendelt frissítési frekvenciatartományban működőképesek.

Használt készülékek vásárlásakor mindenképp győződjünk meg róla, hogy az alacsony áron kínált nagy képernyőméretű és főleg márkás monitor, mindenképp „multisync" legyen. Azaz nehogy csak egy felbontásban és frekvenciában működő készüléket vásároljunk, hiszen ezeket a mindennapi életben nem nagyon tudjuk majd hasznosítani. Egy 15"-17"-os monitort nyugodtan nézhetünk 1-1,5 méteres távolságból.

Lehetőleg olyan helyet válasszunk, ahol a nap vagy a világítás nem a szemünkbe vág, hanem oldalról, felülről, vagy hátulról jön be a helységbe. Ügyeljünk rá, hogy a képernyőre lehetőleg ne jusson fény, mert ez visszatükröződve gyorsan fárasztja a szemet. Olykor fejfájást, és a szem irritációját is kiválthatja.

A monitor képernyőjének mérete még nem minden. Az árajánlatok mellett, vagy a dokumentációkban mindig feltüntetik a képernyő legkisebb és legnagyobb felbontásának számát, valamint a hozzá rendelt maximális képfrissítési frekvenciákat. Az már régóta köztudott, hogy minél nagyobb a







képfrissítési frekvencia, annál kevésbé fárasztja a szemet. Egy alap 15"-os monitort már legalább 800x600-as képernyőfelbontásban érdemes működtetni, és az ehhez tartozó képfrissítés sem árt, ha legalább 72-től 75Hz-ig terjedhet. Egy jó tanács: a 15"-os monitorok a legjobban a 800*600-as felbontásban érzik magukat, és így használva akár 10 évig is szolgálhatnak minket. Az lehetséges, hogy a monitor még ennél nagyobb frissítést is elbír (pl.: 85-100Hz) ezek általában a MAG 15"-os monitorjai. Mégis az alap 75Hz-es képfrissítési frekvencia már ideálisnak mondható, akár a hosszabb gép előtt eltöltött munkák alkalmával is.

A márkásabb vagy ennél precízebb készülékek nyugodtan működtethetőek 100, vagy még ennél is magasabb képfrissítéssel (csak éppen az élettartamuk csökken rohamosan).

Minél nagyobb a frekvencia, annál jobban fog melegedni az eltérítő fokozat és maga az eltérítő tekercsek is (amely az egész monitor képalkotásának igen maghatározó eleme).

Itt megemlítendő, hogy a beállítható frekvenciaértékek nagyban függnek az általunk használt monitorvezérlő típusától, és a feltelepített driverek minőségétől. A leírásban megadott értékek ugyanis csak a maximális értékeket sorolják fel, és ettől még mi igenis kaphatunk rosszabb beállítási paramétereket is.

Ezek orvoslása, mint már említettük, egy driver frissítéssel általában megoldható. A VGA vezérlőkre integrált memória mértékétől ugyancsak függ a felbontás mértéke.

Tehát ha egy fél megás S3-as birtokosai vagyunk, és a maximális felbontás 800x600-nál megáll, akkor nem kell rögtön a monitor hibájára gyanakodni, ott sajna a vezérlő nem tud többet.

A monitorok fontosabb jellemzői

- **Lyukmaszk** (Dot pitch): A képcső árnyékmaszkjának két lyuka közötti távolsága. Ez minél kisebb érték, annál jobb minőségű, és élesebb képet kapunk Az elfogadható értékek 15 colos monitor esetében 0.24-0.26, 17 colos képernyő esetében a 0.26-0.27 még elfogadható.
- **Maximális vertikális frissítési frekvencia**. Általában 120 Hz, de az általános frekvencia a 72-83 Hz-es tartományban helyezkedik el.
- **Sávszélesség**: A monitorok egyik leglényegesebb tulajdonsága, amely általában feledésbe merült, holott a képalkotás szempontjából igencsak kitüntetett szerepe van. Ez az érték a multiszinkron monitorok esetében folyamatosan változik, hiszen a megváltozott felbontás a sor és képszinkron frekvenciák megváltozását vonja magával. Tehát minél nagyobb a felbontás, annál nagyobb sávszélesség szükséges a tökéletes videójel átviteléhez. Ez elfogadható érték a 110-150 Mhz-es tartományban helyezkedik el.
- **OSD** (Intelligent On-Screen Display): A monitor kezelőfelületét magára a képtartalomra vetíti ki, ahol megfigyelhetjük az értékek változását.
- **Analóg/Fél analóg/Digitális monitor**: Analóg monitornak azokat a display-eket nevezzük, amelyeken csakis potenciométerek találhatók. Ezeknél a monitoroknál a kép különféle eltérítésből adódó hibáit (Trapéz, hordó, paralelogramma...) csak igen kis százalékban tudjuk orvosolni, és ami a legrosszabb az egészben, hogy a beállításokat a készülék nem menti el, tehát minden egyes felbontás váltásnál a kép összes paraméterét újra be kell állítanunk. Tipikus példa erre, amikor valaki DOS-ban dolgozik és áttér Windows-ra, akkor a képernyője valamelyik irányba el fog csúszni, amelyet ezután után kell állítania. A félig analóg monitoroknak már csak két analóg kezelőszerve maradt, a kontraszt és a fényerő, amelyeket még a szokásos módon a tekergetős módszerrel kell beállítanunk (az analóg beállítás sokkal gyorsabb változtatásokra ad lehetőséget, mint a menükben való kóválygás. Ennek ellenére ez a fajta típus már kezd kihalni). A teljesen digitális monitorok már nem tartalmaznak semmiféle potenciómétert, csakis digitális nyomógombokkal, vagy éppen jog tárcsával állíthatjuk be a paramétereket. Ezek a típusok már mindenféle kényelmi funkciókkal fel vannak vértezve, pl: képforgatás, színhőmérséklet állítás, többnyelvű menü, horizontális és vertikális konvergencia állítás.

A márka/ár összehasonlítása sem mindig relatív. Nagy gyártóknak is vannak elég karcsú tudású monitoraik, ahol a torzító és konvergencia hibás képcső előfordulása igen gyakori. Ilyenkor kérhetjük a készülék cseréjét, de jobb megoldásnak tartjuk egy kis ráfizetéssel egy másik típus beszerzését.

A különböző képcső típusok a legjobb választásnak a HITACHI, vagy az LG, és SONY márkájú FLATRON képernyők a legmodernebbek (árban még a középkategóriába tartoznak). Természetesen egy 15"-os névtelen monitornál drágább a beszerzésük, mégis a szolgáltatásaik, és a képminőség magáért beszél.

Nyugodt szívvel jelenthetem be, hogy az összes képcső közül a legrosszabbak a Samsung képcsövek, amelyek jó esetben 3 évet ha kibírnak.



Ugyanakkor a Sony képcsövek sem tartanak 4-5 évnél tovább, főleg a 15"-os monitorokba épített képcsövek a gyengék.



Gyakran előforduló hiba, hogy képernyő egyik pillanatról a másikra különböző színekben kezd pompázni.

A nagy, szivárványszínű foltok oka a lemágnesező relé (PTK) hibája, amely a sztatikus elektromosságot ilyenkor nem vezeti el a képcsőről. Ha újonnan vásárolt monitorunk ezt a szivárvány effektust produkálja, akkor gyorsan vigyük vissza, mert a fent említett részegysége valószínűleg hibás.

A mágneseződési problémák miatt kerüljük a hangszórók/hangfalak monitor mellé helyezését, mivel ezzel a megoldással ismét gyönyörű szép szivárvány színeket varázsolhatunk a képernyőre.

Jól tesszük, ha a monitort nem hagyjuk készenléti állapotban, hanem szépen a primert oldalon kikapcsoljuk. Ez nemcsak a képernyőt kíméli, hanem ez esetlegesen bekövetkező villamos hálózati kilengések sem teszik tönkre a készülékünket.

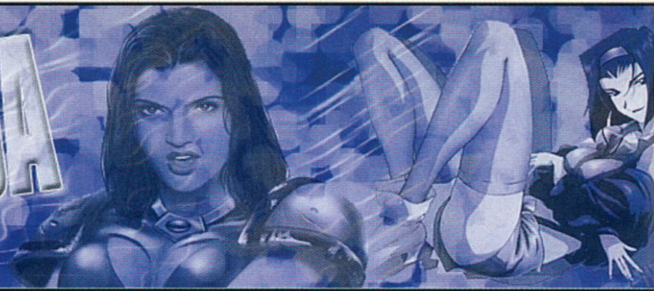
Nem reklámként, de említenénk néhány márkát a különböző árkategóriák szerint, melyek az árukhoz képest nagyon megbízható készülékek.

Az olcsóbb 15-17"-os kategóriában a SCOTT, VIEWPOINT, SAMPO, LITEON márkák a legjobbak. Áruk 45000-63000 Ft-ig mozog.

A közép kategóriába (17-19") a MAG, LG/Goldstar, DAEWOO monitorokat sorolhatjuk, a maguk 50-75000 Ft-os árával.

Az igazán profi minőséget (19-21-24") a SONY, HITACHI, EIZO, VIEWSONIC monitorok jelentik, de ezek ára már 100000-től 300000 Ft-ig terjedhet.

- Uriel - & KeFe ™

Soha nem gondoltam volna...

...hogy még egyszer az életben hajnali szürkületkor egy irodában üldögélek majd és jóval lapzárta után cikkírással bajlódom. Azt hittem, hogy ezt a kínzó érzést örökre elfeledhetem, amikor elváltak az 576 és jómagam útjai.

De nem.

A végzetem utolért: SZJVC felkért, hogy írjak 8000 karaktert a Hónap Dumájába (jé, ez a rovat még létezik?), arról, hogy mi van velem, élek-e, halok-e. Ja, milyen surmó vagyok, be sem mutatkoztam: Zolee vagyok.

Akinek mond valamit ez a név (a Ganxta vezetéknév nélkül is), az igencsak öreg motoros lehet. Valamikor, asszem 1996. decemberéig én főszerkesz-tettem ezt a lapot, olyan társakkal, mint Vári Zoli, Koronczai Gazsi vagy TJ. Legendás idők voltak azok: ezeregy éjszakázás, nyomdában kint alvás, 2325 budapesti, 5641 vidéki előfizetőnek újság becsomagolás, postára adás (már a puszta gondolatától is összerándul a gyomrom), hogy az igazi szívásokat ne is említsem.

Cserébe viszont évi kétszer ECTS (shopping by day, Soho by night), rajongótábor (a hálás „Zolee, a programvégigjátszózseni"-image), meg hát ugye a megfizethetetlen lehetőség, hogy Martin közelében lehettem egész nap, ráadásul tegezhettem is! Na ennek a Kánaánnak fordítottam hátat már vagy 5 éve.

Ha valakit érdekel egyáltalán, akkor elmondom, hogy hogyan tengetem napjaimat manapság. Nos: megnősültem, mint állat (tudom, hogy ódivatú dolog, de ez van), egy multinál dolgoztam két évet, mint kommunikációs menedzser, aki két belső újságot is szerkesztett egyszerre, meg hirdetéseket talált ki a tartályos és palackos PB-gáz értékesítésének fellendítésére.

Bár a munka nem volt a legmozgalmasabb, arra mindenesetre jó volt, hogy közelebbről is megismerhettem a reklámszakmát. Mivel hamarosan úgy éreztem, hogy ez nekem is menne, egy huszárvágással saját ügynökséget alapítottam.

Ha belegondolok, hogy egy 40 m2-es lakásban, a hálószobában álló 100-as Pentium volt a cégem első és sokáig egyetlen gépe, komoly utat tettünk meg a belvárosi irodában duruzsoló 1.7 MHz-es PC-k, és a G4-es Macintosh-okig.

Mára több alkalmazottat irányítok (most már belátom, hogy nem egyszerű a főnökök dolga sem...), a cégem jelentős ügyfélkörrel rendelkezik, és szép dolgokat csinálunk, nagy örömmel. Persze cserébe gennyes sokat dolgozom, hogy a mára 4 fősre duzzadt családommal minden nap homárt és francia pezsgőt tudjunk az arcunkba tolni. (Ez persze nem igaz. Csak lazacot eszünk.)

Büszke apa vagyok, rettenetesen szép fiaim vannak, még jó, hogy nem lányok, mert már 2 évesen bepasiznának ilyen szemekkel meg szempillákkal, én meg lerághatnám a körmeimet, hogy ki lesz az első, aki beporozza a bibéjüket.

Játszani (mármint számítógéppel) azóta nem játszottam komolyabban, amióta elhagytam az újságírói pályát. Amikor véletlenül joystick akad a kezembe, olyan lúzer vagyok, hogy mutogatni lehetne.

Valószínű öregszem, de már inkább a programozó és grafikus munkáját látom és értékelem egy-egy játékban, és nem maga a játék foglalkoztat.

Néha kézbe veszek egy-egy nívósabb szaklapot (mondjuk az EDGE-et), átfutom, hogy mik a legújabb trendek játékfronton, de aztán ennyi.

A PS2-ben is leginkább a reklámjai, hirdetései tetszettek, nagyon pontosan felépített és megtervezett a hozzá kapcsolódó image (ez az értékelés már a szakmai ártalom kategóriába tartozik). Szerény véleményem szerint ez ma a legjobban kitalált játékgép.

Az X-Box csak egy újabb kísérlet arra, hogy a legfiatalabbakat is a KicsiPuhához csábítsák, hogy aztán szépen bekövetkezzen az a fajta világuralmi rendszer, amit mondjuk a Mátrixban láthattunk.

A PC-kben pedig már csak azt követem figyelemmel, hogy milyen gyorsan futnak rajta a grafikai és tördelő alkalmazások, és hogy amit ma megvettem egy fél millerért, azt holnap a könyvszekrény alá tehetem támasztéknak, annyira elavul. Repkednek a megák és gigák, csak úgy kapkodom a fejem.

A volt főszerkesztő által elém tett kérdőíven van egy kérdés az Internettel kapcsolatban.

Nos, a munkámhoz elengedhetetlenné vált, minden nap használom, reggelente 20-25 mail biztos nyüzsög a gépemen. A világhálón található információk elengedhetetlenek számunkra, hiszen a reklámszakma az egyik leggyorsabban változó, vibráló hivatás.

Ha nem cool, amit csinálsz, becsukhatod a kaput. Ha nem tudsz naponta új ötletekkel előrukkolni a kedves ügyfél számára, neked annyi. Másoktól ellesni dolgokat, átvenni már bevált trükköket nem bűn, ha hozzáadsz valamilyen egyéb értéket — ezért is van nagyon nagy szükségünk a netre. Persze a sexoldalak is bent vannak a Favorites/Kedvencek-ben. Van egy-két csecse címem, érdekel valakit?

Zolee





Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars

Hát, előrebocsátom, aki még nem Star Trek rajongó, nem ettől a gamétól fordul „pálit" és tanul meg Klingonul, a fanatikus Dr. Spock imitátorok pedig ismeretlen eredetű káros sugárzásról fognak motyogni, mialatt szép csendesen kihalványodnak a transzporterfülkéből.

Űrszekerek törött tengellyel

No kérem szépen, futó pillantás az Imperium Galactica III-ra, és máris drogfüggőkre jellemző hosszas kínlódás lesz úrrá az emberen, hogy mikor is merülhet bele igazából azokba a varázslatos űrcsatákba. Szenvedéseim megváltójaként tekintettem eme gaméra, amivel talán kihúzhatom az első játszható IG3 verzióig. Magasra tettem tehát a lécet, de nem gondoltam volna, hogy ekkorát koppanok.

Az 1 lemezes Dominion War nem több mint 58 megát pakol fel a vincsire. Korunkban ez már-már olyan kevésnek számít a sokgigás merevlemezeken, hogy szinte problémát okoz könyvtárának megtalálása. Talán a programozók ezt kisebbségi komplexusukban úgy próbálták kompenzálni, hogy a CD minden egyes alkalommal, ha meghajtót érez maga körül, ismételten megpróbálja felinstallálni magáról a progit, hiába leledzik az már a számára kijelölt könyvtárban.

No de tekintsük meg inkább a bevezető, és mellesleg a legnagyobb videót. Ne tévesszen meg senkit a látvány, ez nem az előre renderelt animok egyik igencsak korai változata, hanem a nyers igazság, a végső produktum. Egyre vesztettebbül lövöldöző űrhajókat láthatunk, néha kipukkad egy közülük, a látványt a majdani GeFore 3-ra kódolt gamék első üdvöskéi is könnyedén kenterbe verik majd, mármint az engine, nem pedig a pre-renderelt animációk.

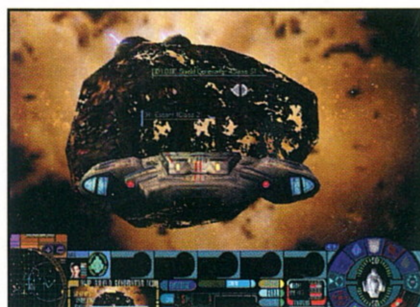
Miután végigizgultuk a B kategóriás mozit, a főmenü tárul elénk, ami számomra, őszintén bevallom riasztóan kusza látványt nyújtott. Még most is, pedig már tudom, mit kell nézni. Pár perc komoly koncentrálás és a vizuális látvány titkos kódjának feltörése után kiválasztottam a számomra szimpatikus társaságot. Ez természetesen az, ahol a kutyafejű Klingonok is tanyáznak. Nos, ami ezután következett az még egy menü, ami. Ami visszafordulásra késztetett, egészen a Tutorialig. A játék legigényesebben és érthetőbben összehozott része ez, mely üdvözítőként hatott, nem rám, inkább a gépemben kóválygó lemezre, ugyanis utolsó esélye volt a szájbarágó fejtágítás, mielőtt a kezem ügyébe akadó jégcsákánnyal kárt tettem volna a szerkesztőség tulajdonában.

Vissza az előbbi menühöz. A legfeljebb 256 színben pompázó felület úgy tele lett zsúfolva, hogy még több órás játék után is néha elcsesztem itt néhány dolgot. Miket is?

A fenti fülecskék közül kiválaszthatjuk azt a hajót, mi számunkra igazán kedves. Most várjunk néhány másodpercet, amíg a bonyolult számításokkal terhelt proci kiköpi a végeredményt, és már láthatjuk is lent középen, mennyivel csökkent a lovettánk. Van kis szekér, közepes szekér és nagy szekér, és még pár, amelyek ide is, oda is jók. Hogy miben különböznek? A formájukban és az árukban, és hogy csak drágább kapitány vezetheti őket, cuccost ugyanis mindegyikre ugyan annyit lehet felpakolni, sorry.

Megvan már a hajónk, ott virít az első slotban az alsó sorban. Kattintsunk fent a második fülre, ahol is egy érettségi tablóból kiválaszthatjuk a hajó kapitányát. Egyetlen cél, hogy pénzünk határain belül a lehető legrosszabb arcú figurát válasszuk. Hogy kicsoda is vezeti a hajót, annak jelentősége igen csekély, legalább is a tényleges játékban ennek bármiféle jelét nem vettem észre. Pedig vannak skill pontok is, és tapasztalatgyűjtés, de ennek titkát a forgatókönyvíró koponyája rejti mindmáig.

Tovább a harmadik fülre, itt a kütyük menüje található. Lapozni a képernyő jobb felső sarkába dugott kis nyilacskával lehet. Van itt minden mi szem, s szájnak ingere a szépemlékű UFO grafikai kidolgozottságával felvértezve. Jól gondoljuk meg, mit pakolunk a gépre, mert mint említettem korlátozott mennyiségű hely áll rendelkezésünkre, szám szerint tíz. Az összes cuccost lehet kapni, csak legyen pénzünk megvenni. Tehát lehet böszme nagy turbó feltöltőt és dupla antimezonágyút is kapni az űrhajóra, amikből több is bőségesen elkél majd a későbbiekben. Ezek 1 egységet foglalnak, ugyan úgy, mint a kiküldhető egységeink számára fenntartott kispuska, vagy segélycsomag.



Végezetül pedig az alapból kijelölt legénység számát növelhetjük: vásárolhatunk még plusz masinisztát, fűtőt, jegykezelőt. Ha végeztünk a procedúrával és még maradt pénzünk, ezt újra végigcsinálhatjuk, ha egy másik slotot jelölünk ki az űrhajó számára — íme a flottaépítés, egészen hat szekérig.

Csapjuk most már az űrlovak közé

Ha sikerült mindezeken végigzongorázni, akkor felvillan pirosan a várva várt „löncsing" gomba, tenyereljünk is rá azonnal.

A képernyő közepén terpeszkedik hajónk, amit a Space ütögetésével hozhatunk közelebb, illetve távolodhatunk el tőle, ha mégsem olyan szép, mint amilyennek gondoltuk. Forgolódni a jobb egérgomb lenyomásával tudunk, amit használ is majd rendesen ez egyszeri júzer, már amelyik szereti a körhintát, hiszen mindig az aktuálisan kijelölt pont körül tehetjük ezt meg. A nézet a lehető legrosszabb, izometrikus, egészen lapos szögből, a játéktér egy képzeletbeli síkon játszódik. Mindezekből adódóan, a végtelen űr látványának ellenére előbb utóbb az a klausztrofóbiás érzés uralkodik el a játékoson, hogy nem tud soha egy rendes látványt összehozni, dobozba van zárva. Nekem mindig olyan érzésem volt, hogy a közelből, guggolva kell végignéznem a lövöldözéseket.

Lövöldözések. Tulajdonképpen a játék nem áll másból csak a piff-puffból. A stratégia annyiban kimerül, hogy a nagy nehezen megtalált ellenség ikonjára bökve a mi hajóink automatikusan ráfordulnak, és lőni kezdik. De mivel?! Pici, különböző színű bogyók és pixelcsíkok, akarom mondani lézerek vágódnak ki az egyik szekérből a másikba, de a legtöbb esetben csak mellé. Mindez annyira gyenge, hogyha az első űrcsatánkat lejátszottunk, már meg is alkothatjuk az egész játékra vonatkozó következtetést grafika szempontjából, mert hiába a nagyobb gépek és tűzerő, ez leginkább csak a színekben fog különbözni.

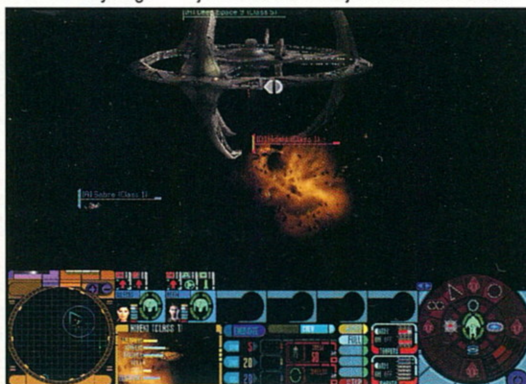
Hajóinkból, ha levesszük egy percre a pajzsot — ami igen nehéz, mert pillanatokon belül újra szokott töltődni (már ha van) ☺ — akkor egységeket transzportálhatunk át az ellenséges hajókra nagy kegyelmünkben. Na, gondoltam itt, ez lesz majd a csemege, jó kis FPS, vagy valami kommandós stratégia. És láss csodát! Az ellenséges hajó fölött megjelenik a legénységének száma, mellette más színnel a mi embereink mennyisége. Az előbbi gyorsabban fogy, mint az utóbbi, de ha mégsem ez történne, paszírozzunk át még néhány tucat embert a negyedik dimenzión (ez a stratégiai rész). Ha lenullázódott az ellenséges hajó, a miénk lesz, hurrá. Ha átküldünk egy-két jegyellenőrt akár teljes energiával üzemeltethetjük.

A küldetések kimerítik a fantáziátlanság fogalmát: lőjük ki ezt, foglaljuk el azt, vagy kísérjük haza a konvojt. Minél hősiesebben küzdünk, annál több pénzt és tapasztalati pontot kapunk, amit aztán beválthatunk nyalókára. Vagy kinek mi tetszik.

A tényleg egyhangúra és unalmasra sikeredett pályák legizgalmasabb része mindig a bugok kikerülése, azaz betöltés és a mentés kényes procedúrája volt. Ha jól számoltam, akkor minden ötödik-hatodik mentéskor elszállt a game, az Alt + Tab nyomkodásakor pedig úgy távozott a memóriából, mintha soha ott sem lett volna.

Nos aki kedvet kapott a Dominion War című nagyszerű és élvezetes akció-kaland játékhoz, annak tiszta szívből ajánlom. Az új Dűne játék és a Alone in the Dark nagyszerű profizmusa után, közben, előtt kell valami olyan game is amire kimondhatjuk azokat a szavakat amiket nem írhatok ide le.





- Balage -

SzösszeNET

NETLINGO: THE INTERNET LANGUAGE DICTIONARY
http://www.netlingo.com



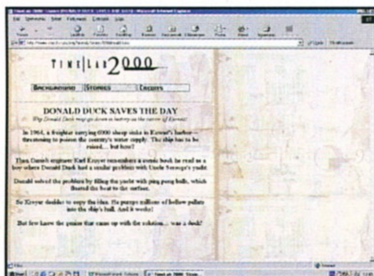
Ha kerültél már olyan helyzetbe, hogy értetlenül vakartad a fejedet egy-egy ismeretlen kifejezés láttán az interneten, akkor tudod, hogy milyen kellemetlen érzés az, hogy lövésed nincs a dolgokhoz... Hát ja. Egyik ismerősöd sem tudja a választ az áhított problémád megoldása végett, és már-már a pokolba kívánnád a szerzőt, amikor szemed elér ezekhez a sorokhoz. Merthogy van megoldás! Mégpedig ezen internetes szleng szótár képében, ami igyekszik a legátfogóbb képet nyújtani rövidítések, és szakkifejezések terén egyaránt. Minden Kedvencek mappában ott a helye!

TÉLAPÓ AKCIÓCSOPORT
http://www.agria.hu/tacs/



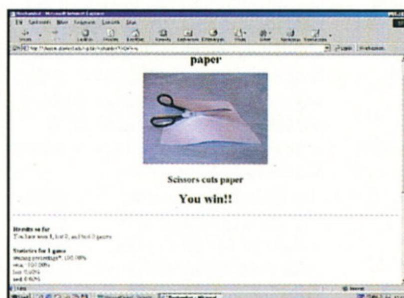
A Télapó Akciócsoport egy baráti társaság, akiket az abszurd ill. groteszk humor szeretete és egy jó adag indokolatlan önbizalom késztetett arra, hogy megalapítsák saját „színtársulatukat", hogy ezáltal ne csak élvezői és kritizálói, hanem művelői is lehessenek ennek a színpompás műfajnak. Az alakulás időpontját már sűrű homály fedi, annyi biztos csak, hogy ez az ominózus dátum a kutyát sem érdekli, a feloszlás időpontjáról pedig egyelőre még nem tudunk beszámolni. De türelem, van remény! A társulat repertoárjában van minden, mint a vesében, jól megférnek egymással, jelenetek, versek, dalok, prózák, melyek közös jellemzője a formabontó humor. De vajon mitől formabontó a TACS világa? Attól, hogy kaki? Ááá, dehogy. Inkább amiatt, hogy a hagyományos „tortadobálós" jópofáskodáshoz képest szabadosabb, kevesebb tabut ismer (el), nyitogatja a bicskát és néha még szellemes is. Ezeket az állításokat amúgy alátámasztják azok a (salak) anyagok is, melyekkel az oldalainkat megpakoltuk. Célunk elsősorban az volt, hogy a teljesség igénye nélkül kóstolót adjunk abból a stílusból melynek hatására jobb ízlésű direktorok, producerek és programszervezők már többször kidobták a TACS-ot. Nem fenyegetésképpen közöljük, de a jövőben bővíteni, színesíteni is szeretnénk a kínálatot, aminek csak egy országos méretű tiltakozó hullám, a genetikailag kódolt lustaság, önkritika, vagy egy globális katasztrófa szabhat gátat. Vagy még ezek sem... Na, ennyit mára a szószaporításról (vagy ahogy jóllakott kínaiak mondják: elég a rizsából). A lényeg úgyis csak az, hogy az Akciócsoport nem hátrál egy lépést sem, tovább rombolja a közízlést, és egymás után méri megrendítő pörölycsapásait kultúránk omladozó bástyáira.

TIMELAB 2000: STORIES
http://www.smash.com/seg/timelab/stories/



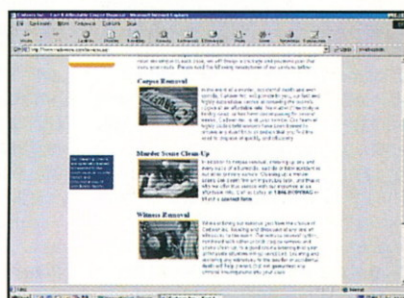
Azon embereknek szól elsősorban a fenti lap, akik már undorodnak a mai világ mindenféle elmaterializálódott ünnepeitől, szokásaitól, és/vagy kíváncsiak arra, hogy egy ma ünnepelt ünnepünk, szokásunk, vagy szólásunknak mi az eredete, mi volt a keletkezésekor eredeti jelentése. Nagyon szórakoztató, és nem utolsósorban művelő hatása van ennek a fantasztikus angol nyelvű lapnak. 0-2000-ig bármit fellelhetsz...

KŐ, PAPÍR, OLLÓ
http://chappie.stanford.edu/cgi-bin/roshambot



Mint a weboldal nevében is szerepel, itt egy hamisítatlan szerencsejátékot játszhatunk melyet talán már az ókorban is űztek... izé — de hát akkor még nem is volt olló! Kuss... Szóval, ha kedved támad egy biztosan nem csaló ellenfél ellen játszani egy pár menetet, akkor itt a lehetőség a számítógép ellen nyomni egy pár ki a jobb kört, minden részletre kiterjedő statisztikák mellett. Poénnak mindenképpen poén...

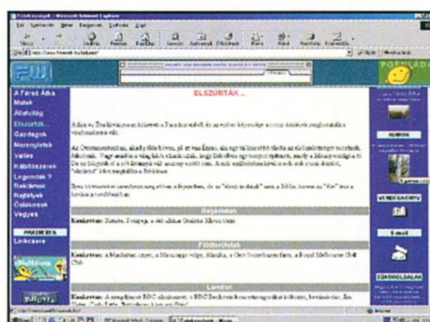
CADAVER INC.
http://www.cadaverinc.com





Egy véletlen baleset folytán megölted anyut, esetleg a szomszéd nénit, mert beszólt? És most nincs mit tenned? Rettegsz? Nem tudsz hogyan hozzálátni a hulla eltakarításához? Semmi vész! Tényleg. A Cadaver cég erre szakosodott. Erőszakos bűncselekmények utáni hullaeltakarításhoz és helyszíntisztításhoz elengedhetetlen az ő telefonszámuk: 1-888-HULLAZSÁK... Ekkora egy marhaságot kitalálni?! Még most sem hiszem el, hogy valaki ezt komolyan gondolta. Az egész oldal meg van tervezve aprólékosan, minden link normálisan működik, tényleg van egy csomó formula, amit ki lehet tölteni — szóval létező szolgáltatás szimulációból tökéletes... Valami hihetetlen, hogy embereknek milyen pihent ötleteik támadnak néha...

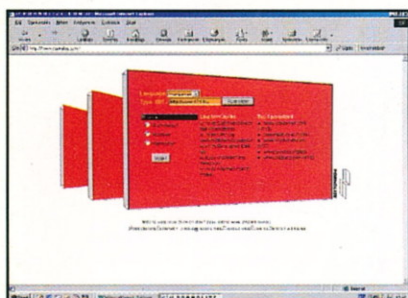
ÉRDEKESSÉGEK
http://www.freeweb.hu/beluard/



A matekórákon áhítattal tudtam figyelni drága jó tanárnőmre azokban a pillanatokban, amikor olyan érdekességekről magyarázott, mely ugyan szervesen kötődött a matematikához, azonban nemtantárgyi mívolta igen érdekfeszítővé téve azt (meg amikor nem vett fel melltartót, de az egy másik sztori... ☺). Szóval mindig realizálnom kellett azt, hogy ebben a világban semmi sem úgy működik, ahogy azt elmondták, illetve minden 100%-osnak hitt szituáció lehet fals. Nos, ezen az oldalon rengeteg olyan pletykát, legendát, hírt olvashatsz kifejtve, mely jól megcáfol minden eddig ésszerűnek vélt következtetést. És nem csak a matekkal kapcsolatban, hanem vannak itt ókori legendák, reklámok és sok más érdekfeszítő írások is.

//: P O R N O L I Z E . C O M ://

http://www.pornolize.com/

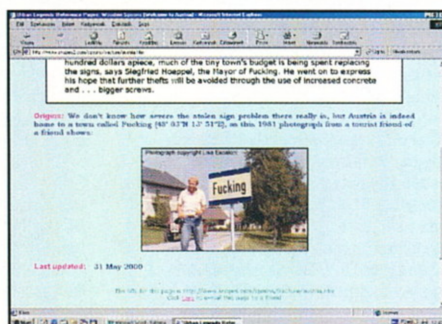


Vessetek meg, de következzék az a site, ami ebben a hónapban a legtöbb nevetést, és boldogabb percet okozta nekem, mégpedig a pornólizátor. Az interaktivitásában felülmúlhatatlan, a káromkodásban világelső, és beszédében oly ékesen szóló pornolize.com nem csinál mást, minthogy a világ bármelyik internetes oldalát teleaggatja káromkodással. Bizony, bizony. És ezt a felülmúlhatatlan produkcióját, akár 5 nyelven is képes szolgáltatni, melyben nem elhanyagolható részt képez a magyar. Bizony, bizony... Szóval a hónap sztárszájtja ez lett — azt a rézfán fütyülő rézangyalát.

WELCOME TO AUSTRIA

http://www.snopes2.com/spoons/fracture/austria.htm

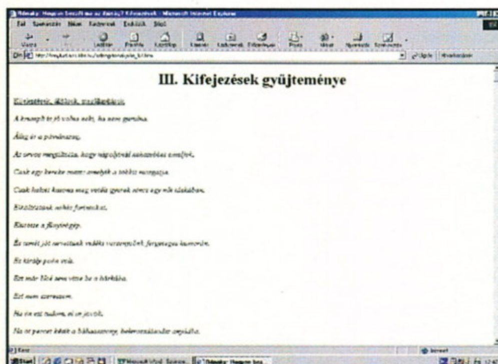
Elég sajátossággal bír lenni, ha valamelyik városnak van neve. Értsd ezalatt, hogy VAN neve. Mármint olyan, aminek csodájára tudnak járni az emberek. Nekünk sem kell a szomszédba mennünk pikánsabb helyiségneveket illetően, gondoljunk csak „mindenki" Bugyijára, de amit Ausztria



művel, az már tényleg a jó ízlés határát súrolja. Az angol nyelvterületeken igen elterjedt Fucking kifejezés ugyanis nem más, mint Ausztria egyik városának a neve. És hogy ez miért gáz? Hát kinek ne kellene olyan tábla otthonra, mint az, hogy Fucking? És tényleg. A városka polgármestere igen erősen panaszkodott, hogy havonta kell új táblát gyártaniuk, mert sorozatosan tűnnek el a régiek...

HOGYAN BESZÉL MA AZ IFJÚSÁG?

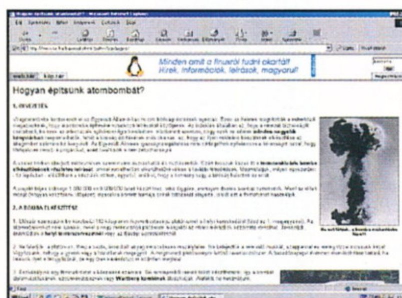
http://mnytud.arts.klte.hu/szleng/ronaky/re_kif.htm



Nem jó tömegközlekedési eszközön összeszokott, haveri társaság mellett utazni, mert amilyen kifejezésekkel, és szóösszetételekkel traktálják egymást, több tud lenni, mint kacagtató. És hiába nem hallgatózik az ember, mégis el-elcsíp egy benyögést, melynek hallatán az arcát karmolja szanaszét, hogy el ne nevesse magát. Mert azt ugye még sem illik...
Persze az egészből úgysem lesz semmi, és hangos hahotázásban törünk ki. Ennek megelőzése érdekében nem árt átfutni a fenti weblapon, ahol „aprócska" gyűjteménye található a ma közszájon terjengő beszólásoknak.

HOGYAN ÉPÍTSÜNK ATOMBOMBÁT?

http://www.tar.hu/bombagyar/

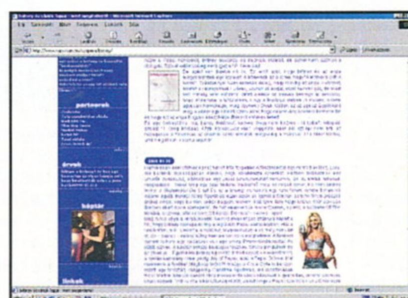


Nos, minden egyes nyári gyakorlatát töltő kémikustanonc megnyugtatására közlöm, az 576 KByte nekik is tud segítséget szolgálni vizsgamunkájukhoz: azaz, megmutatjuk, hogyan kell atombombát készíteni. A leírást kérjük, ne terjesszétek, tartsátok titokban, mert nagyon komoly dolgokról van itt szó. Csak egy dologra hívnánk fel előzetesen figyelmeteket: a hasizmotokat lazítsátok el, mielőtt fellépnétek erre az Internet címre...

BRITNEY ÓCSÁRLÓK LAPJA - MERT MEGÉRDEMLI!

http://www.nap-szam.hu/szajmon/britney/

Lehet szeretni, és nem szeretni. Lehet csodálni és nem csodálni. És lehet utálni, és még jobban utálni. Britney-t, a hirtelenszőke és nagyon szűz popsztár lánykát, aminek teljes megnyilvánulása képződött le ezen a honlapon. A gárda minden erejével azon van, hogy megnyilvánulását adja közre utálatát illetően. Néha

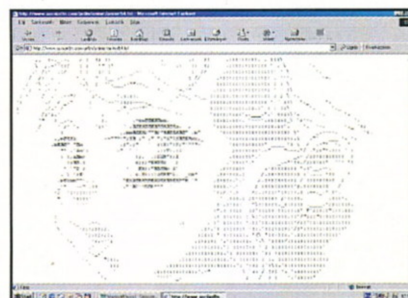


még egész humorosak is tudnak lenni, azonkívül nem csak szövegesen, hanem multimédiásan is támadnak, hiszen képpel, videóval és nádi hegedűvel is összefuthatunk oldalaikon. Give it a try — ahogy az angol mondaná!

ASCII PR0N . COM

http://www.asciipr0n.com/

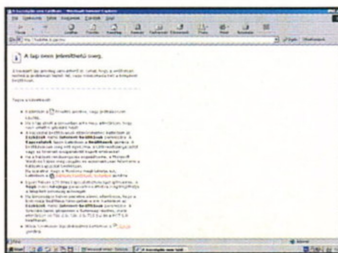
Számítástechnika órákon tanultak szerint mindenkinek tisztában kell lenni olyan kifejezésekkel, mint az pl., hogy ASCII. A karakterkészletet jelölő rövidítést azonban egyes emberek már művészi szintre emelték, s nem csak szimplán írnak vele, hanem teljes rajzokat készítenek segítségükkel.



Ez idáig annyira nem is lenne unikum, de készült egy gyűjtemény az efféle rajzokból, ahol különös tekintettel bizonyos nénik pózolnak, bizonyos ruhák nélkül... Bizonyos, hogy megéri megnézni... ☺

KOVÁCS ISTVÁN

http://kiutottek.la.zan.hu



Ez a webcím igazándiból már csak poszthumusz emlékként marad az utókorra, hiszen felkerülése után villámgyorsan szedették le az RTL Klub illetékesei a rajta található DivX videót. Hát igen. Egy biztos: népszerű a mi Pistánk...

Bagó Péter

Csevegő

Hát igen nagy tisztelettel köszöntök mindenkit a rekkenő hőség kellős közepén, amikor is úgy számítottuk ki a KByte megjelenési idejét, hogy a nyárból visszamaradó idő teljességgel hasonuljon az eddig elteltével. Tulajdonképpen ez a kijelentésem egy, már-már klasszikusnak mondható problémakört vet fel, miszerint: ez a pohár most félig tele van, vagy félig üres? Bárhonnan is nézzük, az egészből csak annyit szerettem volna kihozni, hogy a meleg az gatyarohasztó, a sulinak hál istennek egy hónapja vége, és még legalább 1 hónapig nem is látja senki. Mi meg itt prezentáltunk nektek egy kis olvasnivalót addigra is, amíg kibírjátok nélkülünk azt a 2 hónapot, amíg friss KByte nélkül lesztek kénytelenek lefolytatni mindennemű nyárral kapcsolatos tevékenységeket. Merthogy mi is pihenünk, meg lazítunk, és legközelebb csak szeptemberben bújunk elő valamelyik hűtőszekrény aljából. Bár ezt valószínűleg a Bevezetőben már leírtam (micsudi? Hogy nem olvasod a Bevezetőt? Azonnal tessék ebbéli hiányosságaidat pótolni, ugyanis világraszóló bejelentések tárházává nőtte ki magát piciny hasábunk!)... Addig is csobbanjunk bele az ide érkező levelek által nyújtott hűs áradatba...

Illetve egy rövid kis intermezzoban rögtön exkuzálnám is magamat a múlt hónapban tett felelőtlen kijelentéseim miatt. Utánanéztem ugyanis pár dolognak, úgymint a papír vastagságra tett reagálásom. Február folyamán valóban vastagabbak voltak a lapjaink, azonban önhibánkon kívül, ezt a meglepetést a nyomda nyújtotta felénk, hiszen nem volt nekik olyan papírjuk, mint mi azt a szerződésben lefektettük. És mivel szerezni sem tudtak, kénytelenek voltak egy kicsit vastagabbra. Ezért nem számították fel nekünk külön díjat, de márciustól már eredeti megállapodásunk szerint készült az újság. Megkérdeztem: hogy mi lenne, ha folytatnánk ezt a tök jó kis szokást, hogy elfelejtenek ilyen vékonyka papírra nyomni, minek eredménye az lett, hogy akkor ők meg elfelejtik ezt ingyen nem belekalkulálni az árba... Nos tehát: áremelés nélkül (ami feltett szándékunk) maradunk ilyenek, mint most. De, hogy visszatérjek a pár sorral feljebb elkezdett bevezető részletem fonalához:

...kezdjük mindjárt egy monumentális darabbal, mely ugyan már a múlt hónapban megérkezett, de akkor helyhiány miatt át kellett passzolnom erre a hónapra.



Kedves Sz.JVC!

Elég régóta olvasgatom az 576 KByte-ot, engedd meg hogy pár gondolatomat megosszam Veled - talán nem lesz haszontalan. Kezdjük az újsággal: A „külcsín", vagyis a design, tipográfia, oldalkialakítás, képek-szöveg aránya szerintem rendben van, látszik hogy ezen sokat dolgoztatok, kerestétek a jó megoldásokat, és volt elég (ön)kritikátok megválni a rosszaktól. Ez a mentalitás dicsérete, az eredmény pedig igazolja helyességét (hozzátéve, hogy ez a mai megjelenés sok ember munkájának gyümölcse, a „régiek"is, ha jól sejtem).

Hmmm. Itt akkor tisztázzunk egy picit valamit. A dicséretet természetesen köszönjük, de most konkrétan melyik design-ról is beszélünk? Mert ami Január óta a KByte oldalait díszíti csak és kizárólag olyan emberek munkájának gyümölcse, kik még a mai napig is itt dolgoznak! Ahogy Te fogalmaztál, a „régiek" már „rég" elmentek tőlünk...

A következő „nagy átalakítás" szerintem az apróbb javításokon kívül ezen a területen elég a „szinten tartás", és az így felszabadult erőket/figyelmet/munkát más területen tudjátok hasznosítani. Ez a másik terület ugyee pedig a „belbecs". Kétségtelen erőssége az 576-nak az a hangulat, ami „körüllengi", s mely - jelenleg, s szerintem természetes módon - főként a „múltjából" fakad, egyrészt mivel az egyik legrégebbi szereplő ezen a piacon, szinte vele nőtt fel, másrészt sok ember, áldozatos munkájából. És ez utóbbi fontos szempont, és úgy érzem néha egy kicsit figyelmen kívül hagyod. Az 576-ot (nekem, és szerintem sok más „öregebbnek") nem csak a mai számok és emberek jelentik, hanem az egész folyamat olyan emberekkel, mint Zolee, TJ, VZ, ...és CoVboy (remélem véget ért az az időszak, hogy ki kell csillagozni a nevét...).

Tulajdonképpen sosem volt ilyen időszak. Egyedül a János értette szó szerint a CoVboy azon kijelentését, hogy Ő sohasem akar többet ezeken a lapokon megjelenni. De ezt azért senki sem veheti igazán komolyan... És abban teljes mértékben igazad van, hogy minden egyes szereplő, akinek a neve valaha is kapcsolatba került az 576-al alakított rajta, akár pozitív, akár negatív visszhangja volt — tehát hozzá, illetve hozzánk tartozott.

Biztosan egyikük sem volt tökéletes, de sok örömteli percet okoztak (csak úgy mint Te, és a mostani csapat) az olvasóknak. Nekünk Ők ugyanúgy az 576 alkotói, mint Ti - és azt hiszem ezt Neked is érdemes tiszteletben tartanod. Főként, hogy egyikőtök sem „több" a másiknál. Volt, aki a dolgok elindításában jeleskedett, mást az utánozhatatlan humoráért szerettek az olvasók, van akinek pedig a dolgok szervezése, és „normális" üzemeltetése az erőssége. Én szinte a kezdetektől figyeltem mind a CoV mind az 576 számait, és mindkettőt szerettem, így pontosan tudtam mit jelentett, amikor Zolee után CoVboy lett az 576 főszerkesztője, és amikor utána Te. Korábban kimondottam kedveltem a cikkeidet, de bevallom a váltáskori megnyilatkozásaidon elégé megütköztem... És úgy láttam nem csak én. Biztosan sok feszültség ért akkoriban, azonban most is úgy gondolom, hogy ezt nem lett volna szabad abban a stílusban átadni az olvasóknak, ahogy azt akkor megtetted. Tudom, hogy az embernek fájdalmas a saját gyengeségeivel szembesülni, de egy újságírónak sajnos muszáj...

Az az egyes OLVASÓKKAL(!) szembeni agresszió, ami néha kibukott belőled, egy dacos gyermek és nem egy felelősségteljes felnőtt reakciója volt szerintem. Ehhez társult érzésem szerint valami bizonyítási vágy, sajnos kezdetben nem valamiért (hogy igenis meg tudod reformálni az újságot, és átviszed ezen a nehéz időszakon), hanem valaki (CoVboy) ellen irányult. Az ember legyen büszke az elődeire, és arra hogy az Ő munkájukat folytathatja (lehetőleg még jobban)... és ne „pocskondiázza" őket, főként ne a távollétükben és ne nyilvánosan. Ez sem Neked, sem az újságnak, sem a Te „imázsodnak" (sicc) nem használt... Vagyis hibás döntés/reakció volt a részedről.

Nos, kedves Gábor, és minden más olvasó! Ahhoz, hogy ezen érzéseket megértsétek, itt kellett volna lennetek nap, mint nap a KByte szerkesztő-ségében, amikor még CoVboy irányítása alatt folytak a dolgok. Mert teljesen más az a kép, amit Ti kaptatok, és teljesen más, amit mi. Nektek csak a kész újság került a kezetekbe, mi azonban megkaptuk a vele járó bonyodalmakat is, amik először csak abban jelentkeztek, hogy a mi drága Laci barátunk egyre később és később adta le a nyomdának az újságot, amit nagyszerű módon rá tudott hárítani mindenféle ügyes bajos dolgokra, ahelyett, hogy bevállalta volna azon egyszerű tényt, hogy elkésett — végül pedig már a szerkesztőségben történt éjszakázások sem tudták megmenteni attól, hogy nagyobb fordulópontot vegyen, mind az ő, mind a mi életünk. És ugye még egyszer hangsúlyoznám: ha voltak is atrocitások a vezetőség és a CoVboy között, nem mi voltunk azok, akik felmondtunk... Szóval ennyit dióhéjban és nagyon cizelláltan arról, hogy mik is játszhattak közre a János indulataiban, amikkel kapcsolatban csak egy dolgot lehet megkérdőjelezni, hogy mi szükség volt minderre az újság hasábjain?

Szerintem, ha belegondolsz, amikor egyszer majd Neked is át kell adnod a stafétabotot, jobban fogsz örülni, ha a távozásodat nem veszekedés és ködös utalgatások kísérik — ennél mindketten többet érdemeltek. Ez természetesen nem egyedül miattad volt, sajnos volt egy időszak amikor az olvasótábor szinte kettészakadt a „CoVboy fanok - Sz.JVC fanok" közt, néha minősíthetetlen stílusban pocskondiázva a másik tábort ill embert. Remélem sem Te, sem senki más az 576-ban, nem engedi többet eddig fajulni a dolgokat. Erről a témáról ennyit, remélem érzed hogy a fő mondanivalóm itt nem a kritizálás, urambocsá' hibáztatás volt.

Mielőtt rábólintanám az Áment, csak annyit mondanék, hogy mocskos CoVboy... Persze ez utóbbi csak vicc volt, a gyengébbek kedvéért.

A hangulatot tehát megtárgyaltuk, nézzük a több belső elemet. A fiatal szerzőgárdának megvannak a maga előnyei és hátrányai. Azt hiszem itt is érdemes lenne azt a taktikát folytatnotok, hogy a hibásnak/szerencsétlennek bizonyult megoldásokkal, ill. munkatársakkal kapcsolatban végiggondoljátok a további együttműködést, az erősségeket pedig még jobban kidomborítjátok (valahogy úgy mint a design váltásnál). A sok új arc nekem mondjuk alapból nem gond, hiszen ez lehetőséget ad új tehetségek megjelenésére, ami bizonyos esetekben már meg is történt (Gy.Z, Uriel, és még többen mások). A probléma szerintem inkább bizonyos esetekben az, hogy egyes cikkírók nem elég alaposak. Mintha nem igazán lennének kompetensek az adott játéktípusban, és nem fordítanának elegendő figyelmet az esetleges háttér információkra — pedig ez régen erőssége volt az 576-nak. Nem szeretnék senkit kipécézni, de gondolom Te is inkább konkrét példának örülsz, azzal tudsz valamit kezdeni.

Nos teljesen jól látod a dolgokat. Éppen ezért volt az összehívott értekezlet immáron több mint 2 hónapja, hogy a külső

után végre a belső is olyan módon pompázzon, ahogy azt mindenki elvárná. A cikkek alaposságával kapcsolatban valóban ért minket már több kritika is, amit egyetlen módon tudunk csak kiküszöbölni: ráhatunk a cikkíró kollégára, hogy legközelebb ugyan már próbálkozzon be azzal, hogy jobban utánajár a dolgoknak. Bár nem feltétlenül van úgy, hogy drága szerzőtársaink dúskálnának az időben, ami némileg mentségre adhat okot nekik — persze nem állandóan... Szal' reméljük igyekezetünknek nyoma is fog maradni ezután, és nem csak az erőlködéssel járó izzadságszag ☺

Erről a kérdésről ennyit. Kezd ez a levél kicsit hosszúra nyúlni, lassan befejezem. Egyetlen kérdésem lenne a végén: mi újság van Zoleeval? Nagyon kíváncsi lennék rá, hogyan alakul az élete (publikus része :), jól van-e, mit dolgozik, elégedett-e azzal, nem hiányoznak e néha neki egy kicsit a „régi szép idők". Remélem mind a családi mind a szakmai élete jól alakul, és azért nem felejtette el teljesen a „régi családját"... J Ha esetleg az egy Hónap Dumája keretében írna pár sort magáról, annak nagyon örülnénk.

Na, most aztán van meglepi mi? Pedig esküszöm nem beszéltünk össze... Mindenesetre nekünk is eszünkbe jutott már ez az ötlet, minek a leképeződését pár oldallal előrébb Te is elolvashatod.

Remélem nem untattalak, további jó munkát és sok sikert kívánok Nektek.

Szia, Gábor

Szervusz Gábor, köszönjük a leveled, ez betalált. Mi pedig akkor evezzünk tovább, hisz még szinte el sem kezdődött a Csevegő, és máris majdnem félig tele van...

Szeva Sz..JVC.

(Vagy nem is te? Na mindegy. Szeva annak, aki veszi a fáradtságot és elolvassa a levelem.)

Na, kezdjünk bele. Ezt az egész irományt olyan dolgoknak szeretném szentelni, amik szerintem nem jók a lapban. Szabad? (Még mielőtt belekezdenék, leszögezem, hogy ennél jobb gamer újság a világon sincs).

Lelked rajta. Mi csak örülünk, ha észrevételeiddel bombázol bennünket — és mindenki más is, természetesen.

Tehát. Csatlakozni szeretnék azokhoz, akik szerint némelyik teszter igencsak elveti a sulykot egy-egy játék leszázalékolásánál. Lehet, hogy neked ez nem tűnik fel, vagy nem is érdekel, vagy mint múltkor írtad (Sz.JVC.), a cikk tartalma a lényeg és nem a százalék, de azért szerintem ez egy valós probléma, melyet már többen is jeleztek felétek, a közel-, illetve a távolabbi múltban. Ha meg tényleg ennyire nem fontos nektek, hogy erre is odafigyeljetek, akkor ennyi erővel el is hagyhatnátok a százalékokat, mint az 576 őskorában. Ugye, hogy hülyeség volna, pedig ez az állapot most kb. olyan. Régebben, mikor még CoVboy vezette a birodalmat a megvilágosodás felé, ki lett találva, egy nagyon jól bevált százalékolási rendszer, meg arany tehén díj, meg ilyenek. Ez azért volt jó, mert így legalább nem minden játék kapott 90 és 99% közötti értéket, mint manapság. Így ki volt zárva annak esélye, hogy az igazi örökbecsű klasszikusok egybeolvadhassanak pár igen jónak tűnő, de egy hónap múlva már kukába kerülő stuffokkal. Nem úgy, mint manapság. Szinte minden kis suttyó progi 85% feletti értéket kap. Ami ennél bénább, az meg már szinte nem is létezik. Na ne már! Ha mostanság megjelenik a várva-várt X.Y. progi, mi lesz az 576-kölcsönkérő haver első kérdése? Hát az, hogy hány százalékot kapott X.Y. progi. Ha erre én azt felelem mondjuk, hogy 91-et, akkor erre szájhúzás a válasz. Ugyanis az nálatok már nem nagy szám, mivel szinte minden harmadik játék ez fölötti értéket kap. Vegyük pl. az Europa Universails-t. Na mennyit kapott? Na mennyit? 95%-ot. Na jól van, menjünk tovább. Itt is van a Tropico. Na mennit kapott? Na? Igen, igen 98(!)%-ot. Hát ember! Mikor lesz ez a két sittes progi olyan jelentőségű, mint mondjuk egy Baldur's Gate 2? Most még azt se mondhatod, hogy egyik így tetszett az egyik teszternek, a másik megy úgy a másiknak. Mivel egy ipse (Gy.Z.) tesztelte mindkettőt (neki mellesleg innen üzenem, hogy nekem bejönnek, a cikkíráshoz hirtelen rögtönzött álnevei, de mivel akad pár gagyi illető, akik nem ismerik fel őkelmét, talán hanyagolhatná őket).

Ja, én is így gondoltam — ezért szóltam is neki, hogy mostantól vissza lett redukálva mezei kis GyZ-vé. Az általa tesztelt játékok százalékának magas értékeit is szóvá tettem, mire heveny vérben forgó szemei a képen reagáltak, hogy a Tropico egy nagyon jó kis játék. Meg a többi is, ami 90 felett kapott. De mondom: Zoli — ennyire nem lehet jó minden játék! Erre Zoli megígérte, hogy jobban fogja majd húzgálni a százalékokat lefelé. Ennyi. Többet nem tudok tenni, mert hatóságilag nem tudom megtenni, hogy leredukálom potom 20%-al egy-egy játék értékeit, mert szerintem magasak. Én szóltam a tesztelőknek - a többi innentől kezdve az ő saruk.

Gy.Z.-nél amúgy is megfigyelhető, hogy előszeretettel karol fel mindenféle „zöldfülű" anyagot, melyekre egy hónap távlatából már a kutya sem emlékszik (pl.: Far Gate, State of War, Kao the Kangaroo, Carnivores Ice Age, Money Mad, Pizza Connection 2, The Corporate Machine, meg mondjuk, hogy a két feljebb említett is.). Ezek mind-mind olyanok, amikre rengeteg százalékot adott, még sincs szerintem olyan ember, aki esetleg mindre emlékezne ezek közül, pedig relatíve friss cuccok. Naugye.

Erre a Zoli aképpen tudott válaszolni, hogy önmagukban nagyon frankó kis játékok voltak ezek, tehát a rájuk adott százalék reális volt.

Az igazi játékokat, melyek tényleg érdeklik a népet (Icewind Dale: Heart of Winter, Resurrection, egyebek) meg lehúzza a sárga földig. Kérdem én miért jó ez (most nehogy azt hidd, hogy ez egy Gy.Z. ellenes propagandaanyag volt, hisz' még így is ő a kedvencem)? Hamarosan jön ugye néhány Isten, mint: Warcraft 3, Wolfenstein 3, a Z2, meg a Dune 4 is, Duke4ever, Max Payne. Na mi lesz velük? Kapnak monjuk 95-95%-ot aztán kész. Az egyszeri Pistike meg átfutván a cikk fölött, látván, hogy csak ennyit kapott, megy és vesz inkább egy nyamvadt Tropicót?!?! Na nem má'! Vagy mi a másik megoldás? Adtok rájuk 99% - ot aztán kész. Mintha ez valóban fedné a valóságot. Ezen azért elgondolkozhatnátok mindannyian, annak ellenére is, hogy nagyon sokatok igazán racionálisan és jól közelíti meg a százalékolást, ennek eredményeként kétségtelenül valós százalékokat ad.

Nana. Azért vigyázzunk arra a gépszíjra, nehogy elkapjon már téged! Így előre, és látatlanban megjósolni akár egy Wolfensteinnek, akár egy Duke Forevernek, hogy klasszis lesz, elég nagy felelőtlenség, és nem kisfokú ostobaság. Azért, mert olyan címekről van szó, melyek előző része már bizonyított, nem kell feltétlenül úgy hozzáállni, hogy csillagos ötös. Sőt. Ilyenkor a tesztelő szereti kiélni szadista hajlamait, és jócskán belekötni mindenbe, amibe csak lehet, pont azért, mert a várt anyagnak illene állnia a sarat, ha már ekkora múltja van.

Egy másik említésre méltó dolog még a cikkek milyensége. Éppen a múlt hónapban akartam reklamálni, hogy mostanra teljesen eltűntek a kis „ablakok", melyekből az olvasó kis háttér infókat, ellenvéleményeket, stb. tudhatott meg. Szerencsére beláttátok, hogy ezekre szükség van, mert így színesebb egy-egy cikk. Még valami: a cikkek elég nagy része száraz, tényközlő, semmi különleges, melyre még későbbről is emlékezhetne az ember. Üdítő kivétel például Uriel Project IGI cikke, valamint a te Jetfighter IV-ed. Miért nem lehet több ilyet produkálni? Emlékszel még például '95 januárjából a Warcraft 1 leírására? Akkor ugyan még erőteljesen nem te voltál a főszerk, de bizonyára láttad. Na, ezt ajánlhatom a teszterek figyelmébe. Hát ezek voltak azok a dolgok, amiket úgy érzek, hogy meg kéne szívlelnetek. Az amúgy őszintén mondom remek, hogy egy állat játéknak sok-sok oldalt fogtok szentelni! Már látom is magam előtt: tíz oldalas Wolfi 3, tíz oldalas Dune 4. Hja, szép is lesz! Legutóbb az Eurofighter cikk is ütős lett. Annak ellenére, hogy az F-29 Retaliator (tudod Amigán, 286-oson) óta nem játszottam repcsis progival, tetszett, és élvezettel olvastam végig.

Na, jól megtréfált minket ez a nyár. Első héten, amikor kezdtük belepakolgatni a tartalomba a játékokat, tényleg úgy nézett ki, hogy 6 oldal Startopia, meg 8 oldal Dune. Aztán szépen lassan megjelentek olyan címek, mint az Alone 4, a meg Operation Flashpoint, s ezeknek mindenképpen helyet kellett valahogy szorítanunk. Sőt, a legjobb, hogy olyan címek, mint a Jekyll Hyde és az Anachronox csak az utolsó pillanatban érkeztek. Hiába, a lapzárta nagy úr. Így legalább maradtak anyagaink szeptemberre is.

Fogjuk rá, az ide E3 beszámolótok relatíve jó lett. Ám tavaly az lett beígérve, hogy nagyobb figyelmet szenteltek neki. Ehhez képest? Kb annyit írtatok róla, mint tavaly. Ja, és meg sem említitek mondjuk a Warcraft 3-mat (pedig kinnt volt, mert a fejlécen láttam az egyik fotón). Tényleg, Tomb Raider 6 nem lesz ?!?!? Vagy csak arról sem szóltatok :(Vagy ilyen suttyó progikkal nem is foglalkoztok? Vagy esetleg lesz folytatása az E3 cikknek jövő hónapban? Bár erről nem tesztek említést.

Nem tettünk említést, mert nem lesz, illetve lett folytatása, hiszen előző hónapban le is zavartuk az egészet. Mint látható volt, annyira nagy felhozatal nem volt, hogy még 12 oldalt megtöltsünk velük. A Warcraft 3-ról meg mit írjunk még? Volt róla tavaly egy 3 oldalas előzetes, melyben az alapok benne voltak, a részleteket meg úgyis minden hónapban változtatják, így teljességgel lehetetlen és egyébiránt felesleges is elővennünk a változások korrigálása végett. A hangsúly szerintem a teszten lesz, a végleges verzió megjelenése után, vagy nem? Tomb Raider 6 pedig lesz. De konkrétan ennél a címnél is elég nagy kavarások vannak. Íme itt van egy kép Laráról, az új felállásban, ami csak 2002 októberében fog leképeződni. Merthogy a Core Design teljes mértékben újjá akarja varázsolni az egész sorozatot, és annyi, de annyi dologban akarnak változtatni, hogy el sem tudjuk majd képzelni mire számítsunk. Annyit mondtak, hogy nem csak Larát fogjuk majd tudni irányítani, hanem több karaktert is, és a játék enginejét kell kifizetnünk tulajdonképpen, mert utána sorban fognak rá kijönni a további pályák, és történetek, melyet majd az internetről tölthetünk le. És a slusszpoén: nem is biztos, hogy Tomb Raider lesz a játék címe. Imho ezért is nem írtunk még róla egy sort sem. Ha lesz hivatalos bejelentés, GyZ biztosan rajta lesz a témán.



Meg még múltkor ígérted, hogy lesz egy minden példányt átfogó tartalomismertető. Mikor lesz már belőle valami? Nos, ennyi volna.

Üdv mindenkinek, kellemes nyarat: LaB.

Hát íme: ez a kérés is teljesült. Nekem lerohadt a kezem, mire begépeltem, de nem kis érzés volt utána kezembe venni a kinyomtatott oldalakat. 11 év archívuma 8 oldalon felsorolva — címszavakban így néz ki az 576 KByte történelme.

Tiszteletem uraim!

Általában élem kis középszerű életem, de a mai nap hibát követtem el. Vázolnám a történéseket...

Jajj. Ne riogass!

Reggel 4-kor ébresztő, mivel be kell mennem a munkahelyemre. Még ki sem nyílt a csipám, de már nézem a monitort: mit sikerült az éjszaka leple alatt letöltenem? Nem az igazi, de a Suicidal Tendencies-től sok szám lejött (király). Kávéfőzés, élelemcsomagolás a napra, tusolás, öltözés, majd indulás. Aluljáróba le, újságos előtt el. Kellene haladnom, de én nem, mert megpillantom a kirakatban az 576 KByte-ot. És megvettem (a hiba)... Innentől kezdve se látok, se hallok... Arra még úgy emlékszem, hogy a főnököm valami kirúgást emlegetett a délelőtt folyamán. A munkaidő végéig csak a magazinnal és a játékokkal voltam elfoglalva, így telt el a napom. A hazafelé vezető úton, a villamoson történő utazásom során még egy-két hangfoszlány eljutott a tudatomig, hogy jegy, meg bérlet, helyszíni, személyi, rendőr - de nem tudtak kizökkenteni az 576 olvasásából. Arra még úgy emlékszem, hogy a fülembe harsogta a hangszóró a sajátos recsegő-ropogó hangján, hogy a végállomásra érkeztünk. Innen tiszta a kép és a hang. El a házig, fel a harmadikra. Gyors köszönés a családnak, asszony + gyerek, és

kezdődik a másik életem a neten. Kép és hang most már zavaros... Cuccaimat ledobom, és PC bekapcs. Először azért egy kis game... Half-Life. A gyerek nyaggat. Nem tudok rendesen oda figyelni, ezért rendszeresen leszednek. Maradj már! - szólok rá a gyerekre. Közben átvillan az agyamon: kéne egy kis célzóviz! Van itthon sör?! - üvöltök ki a konyhába. Szolgáld ki magad! - így az asszony. Játék abbahagyva, hűtőhöz ki. Sör kibont és, isten isten, sör le a torkomon. Már érzem is a sör alkoholtartalmának jótékony hatását. ☺ Vissza a géphez, de már nincs kedvem játszani. Folytatom az 576 olvasását. Hátulról kezdem: Csevi, Hónap Dumája... Először átnézem a Hónap Dumája oldalt, csak átfutom a lapot, hogy mire számítsak. A jobb felső sarokban megakad a szemem a hanyatt fekvő manga lányon... Térdek felhúzva, rövid naci, comb fix... Húúúú fantázia beindul, a képzelettel együtt. De jajj... Mi történt... És rájöttem mitől ragad az újság mindig... a Cseviben is reklamálta valaki, hogy ragadnak a lapok. neki üzenem: nem a csajokat nézni hanem a cikkeket olvasni, fiú!

Jajj, de gonosz vagy... ☺

Tovább. Valaki reklamálta a színeket a magazin lapjairól. Neki meg azt üzenem, hogy az 576 stábja nagy egészség-és szemvédő munkát végez azzal, hogy nem csicsázza tele fölöslegesen színekkel a lapokat. Az ember szeme sokkal könnyebben tudja követni a sorokat, ha nem foglalja le fölöslegesen a szemet a színek fölismerésével a lap. Thx. Részemről e téren nem látok kivetnivalót, így nagyon jó. Közben a hátam mögül egy női hang: lágy, negédes, halk és suttogó. Édesem, a gyerek elaludt, nem jössz be? Nem - szólok mogorván - még írnom kell egy emilt.

Hmmm. Ezt viszont nem igazán értem. Ha jól értettem elbeszélésedből, akkor Te, mint hím éled világodat, és a hozzád tartozó nőstény éppen félreérthetetlen jelét adta annak, hogy szeretne veled, khm, izé, ívhegeszteni, vagy hogy is mondjam: páros rezgőkört alkotni. Szóval. Hogy mondhat erre egy agyánál lévő meglett férfiember nemet? Ennyire azért már ne legyen hatással rád a KByte... ☺

Akkor keresek mást!!! - így a női hang és az ajtó becsapódik. Ha a gyerek tényleg aludt, akkor most biztos fölébredt. És itt kezdtem el írni ezt az emilt. Szóval a csevi nem túl izgi, de nem ti tehettek róla, abból dolgoztok, ami van. A Hónap Dumája nagyon jó. Urielnek üzenem: az már tényleg hihetetlen, hogy valaki kefével és súrolóporral tisztítsa a billentyűzetet. ☺

Más. Elég uncsi, hogy a levelek nem szólnak másról csak dicséretről. Tudom: dicséretből soha nem elég, de a csevi nem csak ezért van. Meg elég abból is, hogy nem színesek az oldalak, így a GyZ, úgy a GyZ. Szerintem egy ilyen magazinnak azzal is arculatot kell teremteni, hogy van egy fő tesztész, és az ő stílusa az iránymutató. Persze nagyon jók a többiek is.

Pediglen direkt igyekeztem úgy válogatni a leveleket, hogy ne legyen egyhangú giccsfoszlány az egész. Ezek szerint ezt befalsoltam. Pedig én tényleg...

Kedves, drága Bagó Peti! Nem kéne egy Kiss László rajongó, meg az ő fílingje miatt, elkenődni. Ez a csevi már nem az ő csevije. A ti fílingjeiteket kell belevinni az újságba és nem a CoV stílusát követni. Az ő idejében lehet, hogy jó volt a csevi... A többi meg rossz. Egy év eltelt, szjvc nagyon jó munkát végez a lapnál, a tesztészekkel együtt. Ezek után apámnak tekintem szjvc-t. Apámnak ki utat mutat a játékok között, mi a rossz, mi a jó. Nevel a jó ízlésre, arra hogy figyeljek oda mivel játszok hosszú órákon keresztül. köszönöm. Asszem most befejezem... késő van, holnap állást kell keressek. Nehéz nap elé nézek. ☺Köszönöm, hogy levelem meghallgatásra talált. Maradok tisztelettel: HEGBARD a lovag.

Kedves Lovag, szép az idő, szép a lovad. Vagy valami hasonló. De én egyáltalán nem kenődtem el, azért, mert valaki a Kiss Laciért rajong. Hiszen ha akarnám, sem tudnám neki azt a Csevegőt prezentálni, mint ő. Úgyhogy ezt itt akár le is zárhatjuk, mert teljességgel felesleges arról beszélgetni, hogy mi lenne, ha, meg ilyenek. Ez van, ezt lehet szeretni, vagy utálni. Nem is sejtettem, hogy ekkora felfordulást fogok kelteni a vérmes 576 rajongók körében, de jött pár hasonszőrű levél, mint az alant elterülő remekmű, s e mellett nem tudtam szó nélkül elmenni:

Há' Janikám!

Má' möginn' mit kevertek itten? Egyes számú kolosszális probléma a következő: mi a szent kolbászt keres itt eza Bagó ember? Mármint a Rovatban. Csak úgy minden figyelmeztetés nélkül akárki kenheti a csevegőt? Mert ha igen, akkor ittvagyok énisénis, akarom a következőt én szerkeszteni!

Szép is lenne, ha mindennemű pillanatnyi fellángolás keretében az írná a Csevegőt, aki csak akarná. Az, hogy eddig nem én voltam, annak az volt az oka, hogy ott volt rá a János. Mivel azonban nagyon szorgosan elolvastad a Bevezetőt, már tudod is, hogy most már nincs János, és valakinek csak meg kellett írnia azt a szerencsétlen Csevegőt. Az, hogy miért pont én lettem az, már nem igazán tőlem kéne megkérdezni. Mint pár sorral feljebb céloztam rá: ez van.

Vagy aza nyamvadt Typhoon vette el minden idődet? Heh, meg tudnám érteni, én is az elvonókúrám része gyanánt írok most levelet. Muszáj valahogy lefognom magam, mert már ráégett a piciny „microsoft" felirat a tenyeremre, óvatlan pillanataimban pedig furcsa alakzatokat írok le a kezemmel. Ja és ezt az átkos csiszolókorongot már egy hete ki se vettem az optikai adatolvasó egységből.

Node vissza a lapra. Hát úgy tünedezik, hogy júliusban is ugrott nyóc kiló - kitörő örömmel olvastam, hogy Zolibá újra ír nekünk valamit. A mostani HD pedig sze'ntem az eddigi legjobb volt, roppant mulatságos ☺

Háát, nem tudom. Olvasni lehet, hogy az volt, de ha ezt mondjuk mind át kellett volna élned? Nem biztos, hogy teli szájjal tudtál volna nevetni rajta...

A csevegő, ööö... hát nem mondom, volt 1-2 jó meglátása az embernek (pl már én is unom az ijen szövegeket, hogy: „én már 600 éve hűséges olvasótok vagyok, ugyhogy szeressetek engem", kit érdekel? Majd akkor vágjon fel, ha épp most fizetett elő 38 évre), de ez a hostess/tanárnő/pucérnő szövegelés elég szánalmas. Már szerintem.

Ahha. Oké. Akkor mostantól kigyúrt, vagy kigyúratlan testú, izzadságtól terhes fiúcskákról fogunk írni. Csak itt, csak most, csak Neked!

De hogy én is felvághassak, büszkén kijelentem, hogy 1 kivételével mindig levettem, hogy az álnév alatt Gyézé van. ☺Valóban felismerhető az egyébiránt igen jó stílusa. Nemis tudom honnan szereztetek ijen alakot. Jut is eszembe, múlkoriban egy pajtásom aszongya nekem: mijé olvasok én ijen idióta újságot, ménem valami jobbat? Na erre én jól visszavágtam, és bambán meredtem a képébe. Erre mit mondjak? Mongyam hogy nemis idióta? Há' nézzmár pl a Zozzer arcára! Meg itteza Vargabí is, őjis kezdi átvenni ezta stílust. Nézzük csak meg az újdonságot is: jók ezek a kis mellékelt szövegek a cikkekhez. Bár a jurofájter ideális keréknyomása engem marhára nem érdekel, nagyrész figyelemreméltó dolgokat tudtam meg az adott stuff hátteréről. Pl nemis tudtam hogy az Enterprise-t az Enterprise-ról nevezték el.

Sajnos nem lehet minden egyes embernek eltalálni az ízlését. Téged speciel lehet, hogy nem érdekelt egy bonusz infó az Eurofighterről, de mivel az a játékhoz kapcsolódott, így mindenképpen hasznosnak tartottuk, mint ahogyan több más játékhoz is közöltünk érdekességeket. És ezen szokásunktól nem kívánunk megválni, mert mint Te is mondottad, a Star Trek-es rész meg kifejezetten bejött Neked is. Úgyhogy ezek az infóboxok maradnak. Punk tum.

Ja, a Conflict Zone cikknél ez egy kicsit furán jött ki, agyon van dicsérve az AI, de a cikkben nincs róla semmi konkrét, hogy mitől is ijen jó, mondván hogy ottvan a kiegészítésben. Ott meg az van, hogya készítő miért tudott ilyet alkotni. De mégis, mitől olyan jó?? Lehetett volna valami kis példa, hogy teszemazt ha én sok tankot gyártok, akkor a gép rutinosan elkezd búzát termelni, vagy ijesmi. Hm. Hát ha akartam még valamit, akkor azt mostanra elfelejtettem. Egyébként is, már hallom a hangokat: „worshippers need foood!", „this is my land, leave it now!", a kezem pedig görcsösen írja le a spirálokat és R alakzatokat. még annyit kipréselek magamból, hogy én speciel NEKED irtam a levelet, nem is véletlenül szjvc a címzett. jónás, szabolcspusztarekettyésről.

Eztet speciel a GyZ tuggya, de azért annyira ne legyünk már barmok, hogy minden egyes szót el kelljen magyarázni. Ha le van írva az, hogy jó az AI, és az is, hogy hogyan működik, akkor egy már igazán lehet róla fogalmad, hogy milyen példákat lehetne rá mondani. Amúgy meg most ezen a szent helyen rásózok egyet a Zoli piciny kis kobakjára, hogy nem írt példát rá: Zolika! Ejnye-bejnye. Most megnyugodtál?

Szia Sz.JVC!

Azt hiszem, én nem vagyok birtokában annak az abszolút csúcsteljesítményt képviselő nyelvi leleményességnek, amellyel Gy.Z. szó szerint felejthetetlenné teszi cikkeit (mintegy); így hát bevezetésként csak annyit, hogy alapvetően marha jó az 576 KByte - noha van néhány dolog a lap körül, ami fölött nemigen tudok napirendre térni. Sőt.

Hát barátom pedig bizton állíthatom, hogy nem kis felüdülés volt olvasni a leveledet, ami a szóösszetételt, és mondatszerkesztést illeti. Játékokat nem tesztelsz véletlenül? És nálunk nincs kedved megpróbálni?

Nem is akarom húzni tovább az időt: a helyesírásról/nyelvhelyességről van szó (de azt hiszem, ami a legjobban kifejezi, miről is van szó, az a „nyelvi igényesség" kifejezés). NEM, nem vagyok se „mélymagyar", se nyelvészprofesszor, semmi bajom nincs az angol/hunglish kifejezésekkel — különösen, ha azok (mintegy) a nyelvi komikum eszközéül szolgálnak (júzer, nörd stb.)-, de ami magyarul van, az talán-esetleg legyen helyesen leírva. Mondom mindezt annak tudatában, hogy az 576-é messze a legjobb helyesírási hiba/oldal arány, kis hazánk lelkes (sz)ámítástechnikai magazinjai közül. De akkor is! Nem olvassa végig senki a cikkeket, mielőtt megy a nyomdába az anyag?

Hát, a János bácsi vigyázó szemei minden hónapban átfutották a megjelenés előtt álló cikkeket, és biztos kezei bőszen javítgatták benne az elgépeléseket. Elképzelhető, hogy néhány hibán az ő szemei is elsiklottak, de ez mindig benne van a pakliban, sajnos.

Tényleg nem piszkálódásként mondom, és nagyon nem szeretném, ha bekerülnék a Csevegőbe, mint elitista *******, akinek nincs jobb dolga, mint fényes és magasröptű kinyilatkoztatásokat tenni elefántcsonttornyából (igen, ez bizony egy szó...:) a pórnép okulására; egyszerűen arról van szó, hogy zavar, ha egy amúgy teljesen rendben lévő (SŐT!) írást olyan nyelvi butaságok tesznek tönkre, mint pl. az alany-állítmány egyeztetés hiánya. Egy picit figyeljetek oda jobban, jó? (Nem lenne fair, ha nem írnám le, hogy a legutóbbi (május) számban határozott javulás tapasztalható ezen a téren (pl. az előző szám „szabjájához" képest (ld. Severance cheat), de azért itt is akad egy-két gyöngyszem, pl: „szőrszál hasogató", nem, ezt IS EGY szóba kell(ene) írni.)

Meggondoltam magam: inkább korrektornak kéne jelentkezned. És akkor még megjelenés előtt elolvashatnád a full a havi KByte-ot. Na, mit szólsz?

Na, ennyit A negatívumról (Észrevetted, hogy az olvasói levelek nagy százaléka (legalábbis felépítésében) hasonlít a cikkekére? Bevezető - negatívum - pozitívum - összhatás (95%)...).

Nem. Igen?

Kicsit nehéz volt ráhangolódni az új 576-ra, persze ez esetemben kicsit mást takar, mint - gondolom én - a legtöbb olvasónál: [Gy.Z. on] 576-vásárlási együtthatóm ugyanis igen magas lineáris korrelációt mutat a számítógépünkre fejlesztés céljából fordított költségek nagyságával [Gy.Z. off].

Ezt olyan szépen mondtad, csak kár, hogy egy kukkot sem értettem belőle. Azért deriválj egy összeget, ami fedezi mindkét kiadásodat... ☺

Eddig kétszer próbáltam meg „rászokni" az 576-ra: egyszer, amikor a régi 386-os helyét egy P100 foglalta el (MEKKORA gépnek számított, szent ég; emlékszem az egyik játék beharangozójában Zolee így írt: „... a játék gépigénye a csillagos ég: P100"), ekkor 3 számig jutottam, másodszorra pedig most, két hónapja, amikor az „Öreg" helyett beruháztunk egy C700-ra. (Lehet akadékoskodni: igen, most is 3 szám alapján írom, amit írok.)

Hmmm. Dicséretes, hogy már kétszer is próbáltad, és már mutatkoznak Rajtad a függőség első jelei. Nocsak, csak nem beléptél az első kasztba, a levélírók táborába? Mi jöhet még ezután?

A legutóbbi Csevegőben két levél kapcsán is felmerült a CD-másolási téma. Azt hiszem, nagyon sok időnek kell még eltelnie ahhoz, hogy legalább a zenei CD-k vásárlási kultúrájához hasonló valami meghonosodjon Magyarországon a számítógépes játékok terén. Szerencsére egyre többször hallani olyasmiről, hogy ketten-hár-

TA' MÉ' NEM TESZTELTE AZ TÖRNEMENTET? HE? TA' NINC(S) VAGY MI A KEMÍRHAJ? NODE TA' ME NINCS A CSEVILÁG

> Elemte minden oké volt, de a vége felé rájöttem nagyjából, hogy mi zavar. Eltűnt a régi hangulata.
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mögött NAGYON világos
> háttér van. És hová tűnt az elejéről a NORMÁLIS kinézetű tartalom?? És miért kell nektek támogatni azt a hülye
> stílust, hogy félig angolul-félig magyarul irkáltok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni (pl. miért NEWS ?!?)??
> És ha már a Híreknél tartok: könyörgöm, miért FEHÉR a háttere? Miért nem volt jó SZÍNESEN?? És hidd el nekem (most már tudom,mi nem tetszik),
> hogy a többi szöveg is úgy nézett ki jól, hogy színes háttere volt - szürkéskék, sötét feketés-vöröses-barna, világoskék, zöldes-fekete,

man együtt megvesznek egy játékot, és azt másolják le maguknak, ami abszolút korrekt eljárásnak tűnik a szemememben, mindenesetre összehasonlíthatatlanul korrektebbnek, mint amit a gátlástalan rippelő - CD-terjesztők csinálnak. Megint csak nem szeretnék álszent lenni, nekem is van másolt CD-m, nem is egy - de nem is egy eredeti játékra is beruháztam pl. leárazás alkalmával (Dungeon Keeper rulez!) -; de... Elszomorító, hogy vannak, akiknek tonnányi rippelt CD-jük van, mindig a legújabb játékokból - vajon mennyi ideig játszanak velük???? Persze, akinek még nincsenek vizsgái (ó, azok a szép idők...), vagy netán munkája, több időt tud szakítani a játékra, de szerintem fizikailag lehetetlen végigjátszani annyi programot, amennyit megírnak/megíratnak.

Ez egy nagyon bonyolult és nagyon szerteágazó téma. Az biztos, hogy a mai szoftverárakat nem a Magyar fizetésekhez igazították, így emberileg megérthető az, ha valaki lemásoltat magának egy programot. Ez persze továbbra is törvénysértésnek minősül, de hát ami ma ebben az országban folyik, jóval több már, mint törvénysértés... A nagyüzemi másolókról pedig megvan a kis magánvéleményem, de nem akarok obszervatóriumba átmenni — mert akkor csak SOK-SOK csillagot látnátok...

(Egyébként mindig azon gondolkodtam, hogy honnan a fenéből szerzik meg a játékokat még a megjelenés előtt? Lehet, hogy csak gyermeki naivitásom takarja el előlem a teljesen nyilvánvaló választ, de akkor sem értem. Egyrészt nem értem, hogy a külföldi crackerek hogy jutnak hozzá, illetve hogy törik fel, másrészt nem értem, hogyan jut be hozzánk az anyag, bár ez utóbbira azért vannak ötleteim. Na mindegy)

Bár nem akarok itt hacker képző szakkört nyitni, nagy vonalakban fellebbenteném a fátylat arról, hogy mi is motiválja, mozgatja ezt az egész iparágat. Bár ehhez igazándiból, egy Háború és Békét megszégyenítő kis szösszenet is kevés lenne, de azért megpróbálom ebbe a pár sorba belepréselni mindazt, amit tudok.

A nagy „elit" crackercsapatok direkt keresnek is embereket megfelelő kapcsolatokkal, ők kapják az úgynevezett supplier pozíciókat. Ha megnézed a törések melletti nfo file-okat, gyakran benne van az, hogy friss boltok és újságok kapcsolatát keresik. Tehát ebből a szférából nagyon sokan dolgoznak nekik — cserébe elérést kapnak a sok Terabyte-os privát ftp-kre, ahol naprakészen hozzájutnak a világ összes játékához, filmjéhez és mp3-jához — szinte mindenhez megjelenés előtt. Emellett köztudott, hogy minden cég béta és q&a team-jében is van jópár supplier, főleg a nagyobb kiadóknál hasznosak ezek. Az kevésbe köztudott, hogy mivel még a legtöbb játékprogramozó aktív (hiszen még akik a '80-as évek legelején már hivatásos játékírók voltak sem öregedtek ki), regen pedig szinte mindenki végigjárta a cracker -> coder (rablóból pandúr) vonalat, sokan a gyökerek, a feeling miatt is részei a cracker scenenek most is a nagyobb cégek főbb pozícióiban (programozók például). Szóval valahogy így néz ki a válasz arra, hogy hogy lehet meg a cracker-eknek minden jóval idő előtt. Lássuk a másik kérdést, hogy hogyan jut be az országba. Manapság már azért eléggé elterjedt a kábeles net — legalább az ADSL —, Budapesten aki komolyan gondolja a nagy mennyiségű netes adatmozgatást, az már nem túl drágán beszerezte. Szóval akik az országban ilyen nagy nemzetközi ftp-ket elérnek, azok többnyire fizetnek ezért magánemberként, hogy megkapjanak mindent naprakészen. A szabályok igen szigorúak: ha valaki kiad kódokat a saját sorsát is megpecsételi, továbbá fix IP-vel engednek csak be embert. Tehát ez lenne a válasz a „hogy jut be az országba" kérdésre.

Közben eszembe jutott, hogy zenék terén az mp3 miatt talán még rosszabb a helyzet. Fura, nekem is volt szerencsém a Napsterhez, mégsem töltöttem éjszakákat... le. :)

Hát mióta életbelépett a kereséskorlátozás, azóta a Napster csillaga igencsak leáldozóban van...

Arra jó volt, hogy megtudjam, érdemes-e megvenni ezt vagy azt a CD-t. Ha nincs Napster, ma legalább 4 CD-vel (pontosabban 3 CD-vel és 1 kazettával) lennék szegényebb. Azt hiszem, a legjobb módja annak, hogy valaki kifejezze egy zenekar / énekes iránti megbecsülését, az az, hogy megveszi az albumát.

Nos, ez így mind szép és jó, és rendben is van, csak hát ugye mi van akkor, ha nincs meg a pénzed azokra az előadókra, akiket szeretsz? Vagy, ha olyan sok van? Meg hát iskolás korában az ember még nem nagyon van teletömve tízezrekkel (tisztelet a kivételnek). Jajj, megint lebuktam, hogy magamból indultam ki, és az én ipari letöltéseimből... Na, mind1. Abban azt hiszen senki nem vitatkozik Veled, hogy az eredeti CD tokot fogni ezerszer nagyobb élmény, mint egy TDK rövidítést olvasni az előtted lévő papíron...

Szóval nem értem, mit csinál az Offspring (mondjuk a Metallicát még kevésbé, de az más tészta, mert őket amúgy se kedvelem (azok után, amit az Oasis-féle Wonderwall-lal, vagy a Whisky In The Jarral csináltak, pláne nem)). Egy kazetta nem kerül olyan sokba (3-4 mozijegy!), és talán még mindig a walkman a leginkább elterjedt hordozható-zenehallgatási-kézi-készülék (Mézga család rulez). (10 pontos kérdés: mi a walkman angol többes száma? Walkmen? Vagy walkmans? ☺ Legalábbis könnyebb cipelni, mint a számítógépet, tokkal-vonóval. (És pl. a Vörösmarty téri zeneáruházban, aminek momentán nem tudom a nevét, de szép kék; vagy pl. a Lemezkuckóban, ami Budapest LEGJOBB zene-lelőhelye, olyan ritkaságokat, olyan zseniális zenéket lehet találni potom pénzért, hogy csak na.

Nem tudom, mond-e valamit pl. a „Third Eye Blind" név, „Semi-charmed life" c. számukat biztos ismered; az ő CD-jüket 700, azaz 700 forintért szereztem be a fenti boltban - az USA-ban platinalemez lett. És ott nem 25-30 ezer a platina, mint minálunk...)

Lehet, hogy „beteg" vagyok, de ami a zenét illeti, igyekszem mindent, ami érdekel, eredeti CD-n vagy kazin beszerezni - még akkor is, ha tudom, hogy egyetlen megvásárolt darab nem sokat számít (illetve, nekem nagyon is sokat, amikor olyan magasak az árak, amilyenek).

Már van is 23 eredeti, CD-hez mellékelt kis kártyácskám, amit ha visszaküldenék, felvennének a hivatalos Oasis-levelező listára (persze a legelsőt visszaküldtem, de azóta se jeleztek vissza - hiába, Magyarország így is messze van Manchestertől (is, és akkor a fociról ne is beszéljünk (ez most a United kapcsán jutott eszembe, ha esetleg megkérdeznéd, hogy jön ez ide)).

Tulajdonképpen nem is kellek én ide, mert egész jól megbeszéled magaddal a dolgokat. Ha nagyon hozzá akarnék fűzni valamit a mondókádhoz, akkor az valami bólogatás-féle jelzés értékű együttértés ikon lenne

Kozsót Napsterről se töltenék le. Ha fizetnének, talán. De inkább akkor sem. ☺

Heh. Ez betalált... ☺

Nézzük, mit akartam még mondani... Igen, szóval „külcsín-belbecs" általánosságok: az újság kötése, a papír minősége szerintem kiváló (egyébként nekem ez a legutolsó szempont; a széteső lapoknak is megvan a maguk bája...), a fejlécek igencsak jól sikerültek, az 576-nak ez IS erős, khm, oldala, ha érted a nagyon gyenge szóviccet. Az interjú-rovat KELL, KELL és KELL, nagyon jó ötlet volt, csak így tovább.

Jó látni, hogy végre valakinek tetszik is az, amit csinálunk. Nagyszerű. Akkor talán van értelme szeptemberben is megjelenni...

Nagyjából ennyit akartam mondani (meg még talán azt, hogy olvassatok SOK Terry Pratchettet).

Jó. Olvasunk. De Ti meg cserébe olvassatok SOK 576 KByte-ot.

Elnézést a kicsit kusza stílus miatt. Ma délután volt mikroökonómia vizsgám (aki tudja, mit jelent ez, az tudja, aki nem, az örüljön), hétfőn pedig már jön az újabb, úgyhogy a tudatalattim nyilván egyfajta verbális feszültség levezetőnek is alkalmazta ezt az e-mailt.

Szóval bocsi, és (e nélkül nemigen van befejezés, de ha egyszer igaz...) maradjatok, amik eddig voltatok - a legjobbak, csak egy picit még jobban, ha lehet.

Cheers, sz.a.

Oké. Te nyertél...

ps: Nem tudom, ki az aktuális SzösszeNet felelős, de ajánlom figyelmébe a www.oa515.com oldalt, ami az általam ismert legjobb Oasis-oldal. Már a névválasztás (The Mad Ferret Oasis Page) is közelebbi vizsgálódásra késztet (a „mad for it", azaz „megőrül érte" kifejezés ferdítése; a ferret vadászgörényt jelent :), a tartalom pedig lenyűgöző.

A hírek, újdonságok tekintetében messze a hivatalos homepage előtt jár (gondolom, ez nem egyedi eset a rajongói site-ok között), mindig van rajta valamilyen játék, chatszoba estébé-estébé.

Avagy: Váu. Diszizrili... kúl.

(Gy.Z. meg pláne, munkát neki, jó sokat - képzelem hogy telhet egy napja... :)

Hát momentán a SzösszeNetért én lennék a felelős, de utólagos engedelmeddel nem igen borzolnám most az olvasók idegeit zenei oldalakkal egy ideig. A Kedvencek mappámban így is annyi tuti frankó oldal árválkodik, hogy jövő ilyenkorig megvannak az oldalak. GyZ egy napjáról pedig majd esetleg a következő számban értekezhetünk egy keveset, mert most elfogyott a hely. Hej. Ööö, bocs — ennél baromarcúbb elköszönés már nem jutott eszembe, úgyhogy gyorsan abba is szakítom magam: További kellemes nyarat, szúnyogban keveset, nőkből sokat — kíván:

Bagó Péter
576kbyte@576.hu

Előző havi *DESPERADOS* játékunk nyertesei:

Hosszú Edmond (Budapest) – Desperados PC CD-ROM
Balogh Rita (Törökszentmiklós) – Desperados szájharmónika

Nyereményüket postán küldjük.

SZEPTEMBERI SZÁMUNKBÓL



Dr. Jekyll and Mr. Hyde

„...és láttam, amint az elfogyasztott, hangsúlyozom: kispohárnyi dózis hatására is hosszú, vastag, szinte törékeny szőrszálak sarjadnak kezem fején, államon, sőt szemöldököm is valószínűtlen sűrűségnek örvendett, csakhamar. Megdöbbenésemet iszonytató fájdalom s borzasztó hangok kísérték - ábrázatom egyetlen, torz grimaszba fordult, s csupán akaraterőmnek köszönhettem, hogy nem ájultam el menten önnön arccsontozatom hangos ropogással járó átformálódásától. A tükörbe pillantottam - s amit láttam, elborzasztott. Ám hiába is próbáltam félrefordítani tekintetem ezen ismeretlen, riasztó arcól - elmémre vörös ködöt bocsájtott új lényem zabolátlan, kíméletlen s könyörtelen mivolta, s tudtam: ölnék..." Részlet Dr. Jekyll naplójából - simaaaaaaaa...



Independence War II: Edge of Chaos

Flux Engine. Ezt már hallottuk valahol - hamarosan nemcsak hallani, de látni is fogjuk az érdekes (?) név mögött megbúvó grafikus motort, melynek az Independence Warban debütáló engine-hez a világon semmi köze sincsen. Ez mind azért van, mert a méltán sikeres űrhajószimulátor második epizódjához egy az alapjaitól újra felhúzott grafikus motort alkottak meg a program fejlesztői, mely ígéreteik szerint sosem tapasztalt vizuális megvalósítás s különleges effektusok megjelenítését teszi lehetővé. Lesz itt fejlesztett fizikai modell,fejlesztett mesterséges intelligencia, s valószínűsíthetően történet központú kampány mód.
És sok, sok dogfight is - mégis, mit hittetek?



Anachronox

Mr. Romero soron következő kinyilatkoztatása a Hírek szekcióból a jövő számban debütáló anyagok közé avanzsált. Így, aki behatóbb info morzsákra is kíváncsi a projecttel kapcsolatban, némi előrelapozást követően újabb adalékokkal frissítheti Anachronox tárgykörben szerzett eddigi ismereteit. Két dolog már biztos: 1. Vérbeli Cyberpunk ízekre számíthatunk, így stílszerű lehet elhinteni Todd Eridani, középszerű speedgitáros egyetlen érdemi alapvetését: „I'm not a man, not a machine - I'm just something... in between." 2. Az Anachronox kritikát nem én írom.



Diablo II: Lords of Destruction

Minden idők legnépszerűbb akció-RPG mítosza hamarosan új kihívások tükrében buzdítja további hullahegyek legyártására a lelkes érdeklődőoket. A kiegészítő hivatalos mivolta már eleve garancia lehet a magas színvonalra, hiszen a Blizzard rendszerint bővítések terén is hozza a tőlük megszokott nívót. Lesznek itt - Zolika féle hatásvadász sorrendben - új helyszínek, új questek, új varázslatok, új fegyverek, új monszták és: új karakterosztályok is. Mindenkinek, aki valaha Diablo vérét ontotta, javallott tananyag.

TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. Cossacks (CDV)
2. Half-Life Generation (Sierra)
3. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
4. WWTB a Millionaire (Eidos)
5. Settlers 4 (Ubisoft)

USA eladási lista

1. Half-Life: Blue Shift (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. The Sims House Party (EA)
4. The Sims Livin Large (EA)
5. Emperor: Battle for Dune (EA)

Demo letöltési lista

1. AITD 4 (Infogrames)
2. Atlantis (Disney)
3. Serious Sam (Take 2)
4. Gangsters 2 (Eidos)
5. Leadfoot (Infogrames)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Planescape: Torment (Interplay)
5. Unreal Tournament (GT Interactive)
6. Heroes of Might & Magic III (3DO)
7. Deus Ex (Eidos)
8. The Longest Journey (Funcom)
9. Age of Empires 2 (Microsoft)
10. Civilization 2: Test of Time (Microprose)

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: SZEPTEMBER 20-TÓL!

SHREK

JÚLIUSTÓL KERESD AZ 576 SHOPOKBAN!

